PEŁNAWERSJA: Skaut Kwatermaster CD

LUTY1999

CENA 11,90 ZŁ INDEKS 321753

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

2 krążki CD

TEMATNUMERU

Wściekłe pięści

GRAMIESIĄCA

Warhammer 40,000 Chaos Gate

HITNUMERU i CD

Myth II

Thief

WERSJADEMO

Alpha Centauri

King's Quest 8





W naszym wymiarze Creative dimension, odczujesz przyśpieszenie bombowej grafiki

Wystarczy, że zainstalujesz do komputera swoją nową 16 MB kartę graficzną 2D/3D - Graphics Blaster Riva TNT™ - a gry od razu zaczną działać z oszałamiającą szybkością, programy biurowe i graficzne będą reagować natychmiast, zaś ostrość obrazu będzie zadziwiająca, niezależnie od tego, co zrobisz.
Zainstaluj kartę Graphics Blaster Riva TNT™, a błyskawicznie wkroczysz do wymiaru stworzonego dla Ciebie przez firmę Creative. Nasz wymiar jest wszędzie tam gdzie zobaczysz logo Creative dimension. W naszym wymiarze - Creative dimension - Twój komputer już nigdy nie będzie taki sam.

Karta graficzna Graphics Blaster RIVA TNT™:

- Karta wyposażona w procesor graficzny nVidia RIVA TNT™
- Zapewnia ogromne przyspieszenie grafiki 3D i oszałamiającą wydajność grafiki 2D
- obsługa magistrali AGP 2X oraz 128-bitowa, potokowa architektura pamięci Twin-Texel (3D), zapewniają bardzo dużą przepustowość i szybkość
- 16 MB pamięci synchronicznej oraz wydajny układ DAC 250 MHz, umożliwiające uzyskanie rozdzielczości do 1920 x 1200 oraz częstotliwości odświeżania do 240 Hz.



CREATIVE

Your PC's key to another dimension

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Bezpłatna infolinia 00800 353 1229

Creative Labs (Irl) Ltd. Oddział w Warszawie, 00-764 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16

Autoryzowani Dystrybutorzy:
ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.:+22 676 09 00); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 51 79200); DATRONTECH Poland (tel. +22 675 28 30); JTT Computers S.A. (tel. +71 347 58 00).

Sound Cards | **Graphics Cards** | **Speakers** | **PC-DVD** | **Video**

WIELKA PRZYGODA CZEKA NA CIEBIE!

5CD!

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA



Baldur's Gate

Jeśli zawsze marzyłeś, aby choć na chwilę stać się odwaznym rycerzem, potęznym magiem, czy podstępnym złodziejem to teraz jest to prostsze niz kiedykolwiek! Wielki świat pełen przygód - po raz pierwszy w historii gier - jest tak realny i bliski marzeniom, ze nawet o tym nie śniłeś !

W Baldur's Gate znajdziesz ogromną przestrzeń przedstawioną w pięknej grafice o wysokiej rozdzielczości i 16 milionach barw. Miasta (w tym ogromne tytułowe Baldur's Gate), wsie, lasy , trakty handlowe, góry, wybrzeze morza, w sumie ponad 10.000 lokacji, nie licząc wielkiej ilości wnętrz. Setki budynków o róznym przeznaczeniu m.in. twierdze, karczmy, zajazdy, sklepy, świątynie, czy zwykłe domy mieszkalne. Do kazdego z nich mozesz wejść i porozmawiać z mieszkańcami (czy ograbić ich, lub nawet...). W Baldur's Gate spotkasz tez tysiące osób i potworów zajętych swoimi własnymi sprawami, do których zawsze będziesz mógł wtrącić swoje trzy grosze. Dzięki intuicyjnej obsłudze i wspaniałej polskiej wersji językowej (wraz z obszerną i drobiazgowo dopracowaną instrukcją) teraz ten świat stoi dla Ciebie otworem!

Baldur's Gate to jedna z największych gier ostatnich lat. Zajmuje az 5 CD-ROM'ów. Występuje w niej ponad 200 postaci biorących udział w akcji. W grze znajdziesz setki broni, zbroi i innych bardzo istotnych przedmiotów. Mozesz tez posługiwać się setkami zaklęć i czarów. Wszystko to (oraz wiele, wiele więcej) jest dostępne teraz w polskiej wersji językowej: opisy przedmiotów i czarów, znajdowane w grze ksiązki, oraz oczywiście dialogi i cała historia Baldur's Gate.

- ponad 2500 polskich sampli,
- ponad 1700 stron tekstu,
- ponad 100 stron doskonałej instrukcji,
- ponad 40 polskich aktorów (w tym kilka znanych postaci - szczegóły za miesiąc),
- tłumaczenia oraz redakcja wykonana przez najlepszych fachowców m.in. Andrzeja Sawickiego (tłumacz ksiązek fantasy), Jacka Piekarę (pisarz fantasy, redaktor miesiecznika Gambler), oraz zespół tłumaczy i redaktorów z wydawnictwa MAG.

CZY MASZ NA TYLE ODWAGI, ABY ZAGŁĘBIĆ SIĘ W ŚWIAT BALDUR'S GATE?

W pudełku z grą ksiązka fantasy ze świata „Forgotten Realms" wydawnictwa ISA!





Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt

(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25

wysyłka gratis realizacja 24 h (czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie)

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt

Kraków	Radom	Warszawa	Warszawa	Biuro handlowe Warszawa
ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17	pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19	ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18	ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65	ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 825 71 51, 825 81 71

GAME

INDEKS PROGRAMÓW

WYRÓŻNIENIE

WYRÓŻNIENIE

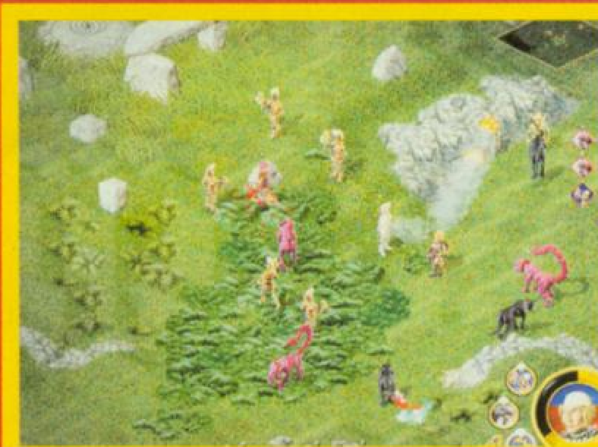
GRA MIESIĄCA

KARTY Z RĘKAWA



Falcon 4.0. Najbardziej opóźniona gra wszech czasów. Yennefer zagrał i... wciągnęła go. Już z jego pierwszych relacji wynika, że dzieło MicroProse to kamień milowy w rozwoju lotniczych symulacji, ustanawiający nowy poziom realizmu w tych grach.

Str. 16.



Magic & Mayhem. Udane połączenie RPG i strategii czasu rzeczywistego zafascynowało Jacka Piekarę. Firma Virgin udowadnia, że chociaż Westwood został sprzedany, wciąż może wydawać wybitne gry sygnowane swoim logo.

Str. 21.



Anno 1602. Sir Haszak docieka, co też wydarzyło się w roku 1602. Przyznaje się też, że od dawna był entuzjastą tej dobrze spolszczonej gry ekonomiczno-strategicznej, wytyka jednak także jej wady.

Str. 24.

BLER

Rewolucja!

A więc – rewolucja. Czas szybkich zmian. Stare zastępuje się nowym, lepszym, na czasie, en vogue. Dwa lata minęły od ostatniej wielkiej rewolucji w Gamblerze. Dwa długie lata na rynku komputerowej rozrywki to jak dekady. Dość! Nasze pismo potrzebuje solidnej dawki zmian, realizowanych w imię jedynie słusznej idei: „satysfakcja Czytelnika – najwyższym dobrem".

Na pierwszy ogień poszła okładka, owoc ewolucjonizmu–darwinizmu, teorii, której na zawsze mówimy: „nie". Przez lata nasze opakowanie poddawane było serii kosmetycznych zabiegów, zmian i przemian, stając się ofiarą kompromisów, dyplomatycznych ustaleń i graficznej ekwilibrystyki, zatracając swój pierwotny, przemyślany kształt. Nieciekawy wygląd okładki sygnalizowali nam zatroskani Czytelnicy. W tej sytuacji jedynym wyjściem było stworzenie zupełnie nowego projektu, który prezentujemy w tym numerze. Wyznam, że jestem wyjątkowo zadowolony z tej nowości, mam też wielką nadzieję, że i Wy uznacie ją za zdecydowanie lepszą.

Rewolucja nasza dopiero się rozpoczyna, w tym wydaniu dajemy zaledwie jej przedsmak – pierwszy grom burzy. Już za miesiąc do Waszych rąk trafi Gambler w nowej szacie graficznej, wymyślonej i opracowanej od początku. Stosując komputerowe porównanie, nie będzie to Windows 95 z jądrem w postaci starego DOS-a, będzie to zupełnie nowy system. Czy lepszy? A czy nowa okładka jest lepsza od starej?!

Rewolucja w szacie graficznej to rzecz najbardziej widoczna i przykładamy do niej wielką wagę. Na tym jednak nie koniec. Przygotowujemy także zmiany w układzie pisma i powierzchni zajmowanej przez poszczególne działy. Przede wszystkim rozrosną się recenzje. Będziemy mogli przedstawiać więcej nowych gier, a ważnym poświęcać po kilka stron. W sezonie gwiazdkowym nie będziemy musieli rezygnować z prezentacji niektórych tytułów z braku miejsca, w spokojniejszych miesiącach zyskamy przestrzeń do przedstawiania najbardziej wartościowych produkcji. Wszak jedna strona to często za mało, by zrecenzować ważną grę dostatecznie wnikliwie – tak, jak na to zasługuje.

Wzmocniony zostanie dział News, zwłaszcza w części zawierającej większe teksty o grach (preview). Już w tym numerze publikujemy dwa artykuły z cyklu „Grałem w...". Będziemy w ten sposób przedstawiać wersje alfa lub beta oczekiwanych gier (lub nawet wersje ostateczne, jeśli były testowane krótko i nie da się jeszcze ogłosić werdyktu). „Grałem w..." to materiały treścią zbliżone do recenzji, jednak bez ocen – za wcześnie na nie, a nie chcemy stosować praktyk, które nasi Czytelnicy skądinąd znają i których, jak wiemy, nie akceptują.

Odmienią się Opisy. Za fundamentalną zasadę przyjmujemy, że każda Gra Miesiąca, a więc taka, którą szczególnie polecamy, będzie mieć swój opis (lub rozwiązanie) w następnym numerze. Nasi fachowcy wnikliwie rozpracują tylko te najważniejsze, najpopularniejsze produkcje, przedstawią swoje porady i taktyki wiodące do zwycięstwa.

Prawdziwa rewolucja nie powinna pożerać własnych dzieci, tylko rewolucjoniści–partacze niszczą to, co dobre. Nasze pismo teraz i zawsze to będzie stary, dobry Gambler. Fachowy, rzetelny i zrozumiały, redagowany przez zgraną grupę ludzi, bezstronny w opiniach, choćby za cenę konfliktów z dystybutorami gier.

Na koniec uwaga: to, co robimy, to nie sztuka dla sztuki, walka o nieżyciowe idee. To wszystko jest dla Was, żeby było Wam z Gamblerem jeszcze lepiej. Wasz głos ma zasadnicze znaczenie. Z niecierpliwością czekamy na listy i e-maile z oceną zmian, odczuciami, propozycjami. Każdy zostanie uważnie przeczytany i przemyślany.

Alex



Settlers III. „Jeszcze niedawno znajomi opowiadali, jak wnosili meble na IV piętro metodą »na settlersów«" – wspomina z rozrzewnieniem nasz recenzent.

Str. 25.



Caesar III. Złożony i trudny symulator rzymskiego miasta. Pięknie wykonany, wciągający, niebanalny, zapewni tygodnie wspaniałej rozrywki zarówno miłośnikom działań gospodarczych, jak i militarnych – twierdzi Alex w recenzji.

Str. 30.



Alpha Centauri

Długo oczekiwana następczyni znanej i popularnej gry strategicznej Sida Meiera, Cywilizacji. Akcja toczy się w przestrzeni kosmicznej, na planecie Alpha Centauri. Docierają na nią koloniści ze statku kosmicznego, którego start z Ziemi oglądaliśmy w zakończeniu Cywilizacji. Rozgrywka w demku limitowana jest do 100 tur.

(P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)



Najnowsza pozycja z serii przygodówek firmy Sierra bardzo zbliżyła się do gry RPG. Mamy magiczne przedmioty, zbroje, broń, magię. Maska Wieczności – symbol prawdy, światła i porządku – eksplodowała, a jej kawałki zostały rozrzucone po całym świecie. Gracz wciela się w postać Connora, którego zadaniem jest obrona ludzkości przed nadciągającym Złem (recenzja na str. 27.)

(P166, 32 MB RAM, WIN, DX5)

King's Quest 8: Mask of Eternity

PEŁNA WERSJA



Skaut Kwatermaster CD

Gra przygodowa, w której zadaniem gracza jest uratowanie koleżanki, druhny Luizy, uwięzionej we wraku czołgu stojącego niedaleko obozu harcerskiego. Program w całości obsługiwany jest za pomocą myszki, choć większość opcji dostępnych jest także z klawiatury. Menu składa się z pięciu klasycznych komend przygodówkowych. Obok wyświetlona jest zawartość kieszeni bohatera. Do dyspozycji mamy również plan, dzięki któremu można wygodnie przenosić się do wybranego miejsca, bez przechodzenia przez kolejne ekrany.

Grafika, chociaż prosta, w śmieszny, komiksowy sposób ukazuje otaczającą nas rzeczywistość. Prezentowana wersja CD dodatkowo wyposażona jest w głosy i muzykę na ścieżkach CD-audio. Instalację programu zaczynamy od uruchomienia pliku INSTALUJ.EXE z katalogu \SKAUT na CD-b. Instrukcję oraz (dla leniuchów) sposób przejścia gry można znaleźć na CD-a w katalogu \SKAUT.

(486, 8 MB RAM, mysz, karta dźwiękowa zgodna z SB lub GUS)



Dark Vengeance
Ciemne elfy mszczą się na ludziach Amagaru – tylko Ty możesz temu zapobiec!
(P166, 16 MB RAM, WIN, DX6)

Descent 3
Gracz porusza się nie tylko w tunelach – może je opuścić i latać nad powierzchnią planety, wdając się w potyczki z jednostkami naziemnymi i powietrznymi.
(P200, 32 MB RAM, WIN, DX6)

FIFA '99
Zaktualizowane składy drużyn, nowe zespoły i sposoby zagrywek.
(P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Gangsters: Organized Crime
Recenzja na str. 33.
(P166, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Heavy Gear II
Długotrwała wojna na planecie Terra Nova zakończyła się zawieszeniem broni. Utworzono elitarne oddziały specjalne, w skład których wejdą najlepsi piloci.
(P166, 32 MB RAM, WIN, DX5)

Hopkins FBI
Polska wersja przygodówki, w której gracz kieruje losami agenta FBI, Hopkinsa.
(P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Lords of Magic: Special Edition
Poprawiono błędy oryginału oraz dodano kilka nowych opcji.
(P100, 16 MB RAM, WIN, DX5)

NASCAR Racing 1999
Możemy ścigać się na kilku różnych torach, dostosowywać i sprawdzać osiągi samochodów oraz różne strategie, aby wywieść przeciwników w pole.
(P100, 32 MB RAM, WIN, DX5)

NASCAR Revolution
Samochodowe wyścigi NASCAR z wiernie oddanymi realiami.
(P200, 32 MB RAM, WIN, DX5)

Star Wars: Rogue Squadron
Recenzja na str. 32
(P166, 32 MB RAM, WIN, DX5)

Test Drive 5
Recenzja na str. 28.
(P166, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Thunder Brigade
Gracz kieruje latającym czołgiem, poruszającym się na zasadzie podobnej do zastosowanej w poduszkowcu.
(P133, 32 MB RAM, WIN, DX5)

Trespasser
Recenzja na str. 23.
(P166, 32 MB RAM, WIN, DX6)

Warhammer 40,000: Chaos Gate
Recenzja na str. 18.
(P133, 32 MB RAM, WIN, DX5)

Warzone 2100
Strategia w czasie rzeczywistym, której akcja rozgrywa się na Ziemi w nadchodzącym stuleciu.
(P133, 32 MB RAM, WIN, DX5)

Czytelnicy nadesłali
Zapowiedziane miesiąc temu scenariusze przysłane na konkurs „Edytor tekstówek".

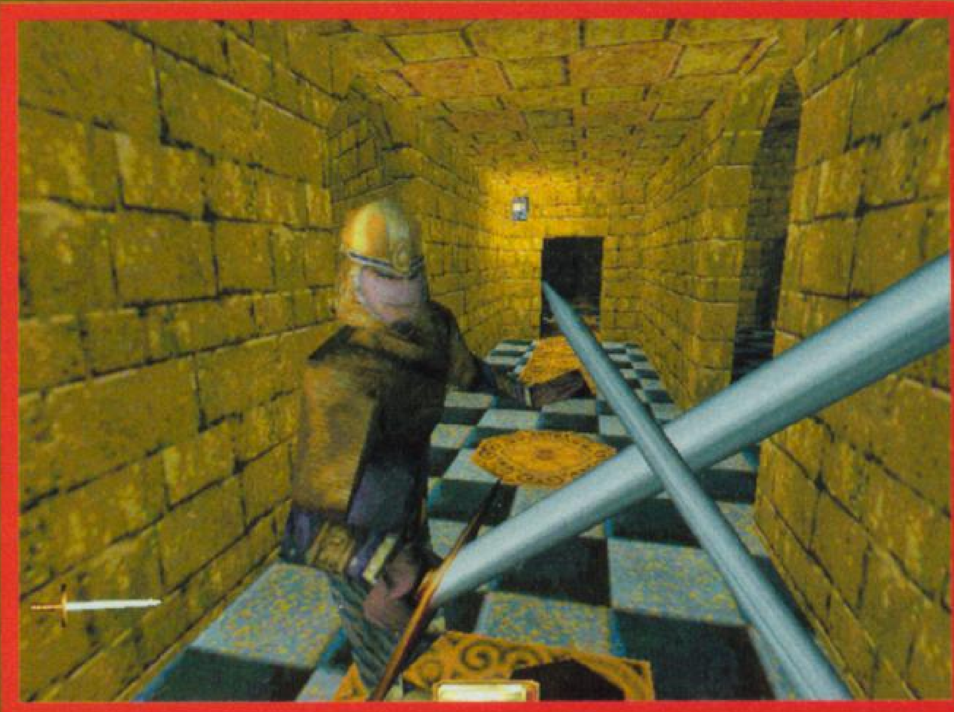
Kącik 3D
Mapy do QII.



Kontynuacja strategii w czasie rzeczywistym. Znów będziesz musiał stanąć do walki z nie kończącymi się rzeszami Undeadów, zwykłych potworów i bandytów. Autorzy zapewniają, że wyciągnęli wnioski z błędów popełnionych w produkcie oryginalnym. Gra ma poprawiony engine 3D, lepszą grywalność oraz dołączone 2 programy umożliwiające projektowanie map i scenariuszy (recenzja na str. 20).

(P133, 32 MB RAM, WIN, DX5)

Myth II: Soulblighter



Thief: The Dark Project

Innowacyjna FPP. Gracz wciela się w postać Garretta, mistrza fachu złodziejskiego. Ważnym elementem gry jest umiejętność skradania się – wykorzystywanie ciemnych fragmentów pomieszczeń, ciche stąpanie, zacieranie śladów pobytu. Gra powinna spodobać się wszystkim, którzy lubią FPP, a nie przepadają za zbyt dużą liczbą „czerwonych pikseli" na ekranie (recenzja na str. 35).

(P166, 32 MB RAM, WIN, DX6)

Kącik MTG

Spoilery oraz ranking kart MTG – Edycja IV.

KPW

Najnowsze patche do WWII Fighters 1.05F i IAF V1.1

Kącik Techniczny

Poprawka dla procesorów Cyrix oraz patch przystosowujący starsze programy napisane w Turbo Pascalu do działania na szybkich procesorach.

BIBLIOTEKA

Sto dwadzieścia megabajtów nowych wersji sterowników do różnych odmian kart graficznych czternastu najpopularniejszych producentów. Nieoceniony prezent dla wszystkich, którzy nie mają dostępu do Internetu i do tej pory bazowali na tym, co dostali przy zakupie komputera. Pliki znajdują się na CD-b w katalogu \TECH. Dajcie nam znać, co sądzicie o publikacji bibliotek sterowników. W kolejce czekają karty muzyczne.

KS Gambler

Nakładka do FIFY '99 z ligą polską oraz patch aktualizujący składy do gry NBA Live '99.

Gambler Pack #4

Tipsy, opisy i rozwiązania opublikowane w Gamblerze do nr. 1/99 włącznie.

INTRUKCJA

Na płycie CD-a znajduje się menu instalacyjne w wersjach dla DOS i Windows 95. Aby uruchomić wersję dosową, należy przejść do głównego katalogu krążka i uruchomić plik GAMBLER.BAT. Pod Windows 95 menu powinno zadziałać samoczynnie – w przeciwnym wypadku należy uruchomić plik LAUNCHER.EXE z głównego katalogu.
Na płycie CD-b znajduje się pełna wersja gry Skaut Kwatermaster CD. Instalacji dokonuje się przez uruchomienie pliku INSTALUJ.EXE z katalogu \SKAUT. W katalogu \TECH znajduje się biblioteka sterowników (patrz opis).

Jeśli pojawią się problemy...

... z uruchomieniem któregoś demka, gry lub menu dosowego, proszę NAJPIERW o telefoniczny kontakt z redakcją (poniedziałek–piątek w godzinach 12.00–15.00) lub przez e-mail (rafal@gambler.com.pl). Jeśli problemy dotyczą menu windowsowego lub Gambler Packa, proszę kontaktować się z ich autorem (mwichary@gambler.com.pl).
Programy, które są wersjami demonstracyjnymi, mogą nie działać na pewnych, specyficznych konfiguracjach komputera. Ponadto niektóre wymagają instalacji dodatkowego oprogramowania. Najczęściej występujące błędy wynikają z faktu, że program nie może zlokalizować plików typu DLL. Winę za to najczęściej ponosi źle zainstalowany akcelerator grafiki 3D (lub jego brak) albo brak sterowników DirectX (znajdziecie je m.in. na płycie CD-a z poprzedniego miesiąca).
W trosce o bezpieczeństwo Waszych danych, zawartość krążków została sprawdzona kilkoma programami antywirusowymi.

Jak umieścić swoje prace na płycie Gamblera?

Jeśli sprawdzimy, że nadesłany przez Was materiał jest wolny od wirusów, nie zawiesza się – ogólnie działa, prawdopodobieństwo umieszczenia go na płytce Gamblera wynosi 100%. Musicie jednak nadesłać zwykłą pocztą list (koperta + znaczek), w którym stwierdzacie, że jesteście autorami plików i jedynymi właścicielami praw autorskich do nich oraz wyrażacie zgodę na ich bezpłatną publikację na krążku. Jeśli materiał jest przesyłany e-mailem (pod adresem znajdującym się pod tekstem odpowiedniego kącika w menu na płycie lub następującym: rafal@gambler.com.pl, jeśli przesyłacie go do działu „Czytelnicy nadesłali") proszę spakować go (najlepiej RAR-em) na części po 300 kB każda i wysłać osobno. MUSICIE też przysłać listowne oświadczenie, o którym wspominam wyżej. Nie zapomnijcie podać swoich danych: imienia i nazwiska lub ksywy, pod jaką chcecie być znani, adresu, telefonu kontaktowego wraz z numerem kierunkowym, adresu e-mail.

Z kraju

Do 5 stycznia 1999 r. **CD Projekt** sprzedał 5933 egzemplarze Settlers III, co – biorąc pod uwagę krótką obecność gry na rynku – wydaje się wynikiem bardzo dobrym. Do końca stycznia firma chce sprzedać pozostałe z 8000 egzemplarzy pierwszej dostawy. Do polskiej edycji **Baldur's Gate** (premiera przewidywana na luty) będzie dodawana jedna z nowych powieści osadzonych w świecie Forgotten Realms. Gra na 5 płytach CD ma kosztować ok. 150 zł. Piraci oferują ją po 120 zł.

• • •

L.E.M. przygotował w styczniu wiele premier. Od początku miesiąca pojawiły się w sprzedaży Blood II, Speed Busters, Abe's Exodus, Star Wars: Rogue Squadron 3D, Skull Caps, War of the Worlds, Dark Vengeance, Myth II: Soulbrighter, Tides of War i Football World Manager. Na luty przewidywane są premiery Civilization: Call to Power, Heavy Gear II i Fighter Squadron.
Przebojami świątecznymi firmy L.E.M. były tytuły z kolekcji **Replay** i **Essential Collection**. Z gier w pełnej cenie znakomicie sprzedawały się Sin i Heretic II. Ogółem firma w okresie świątecznym zanotowała obroty o 50% wyższe w porównaniu z tym samym okresem 1997 roku.

• • •

MarkSoft przygotowuje polską wersję gry strategicznej Ancient Conquest wydanej przez Megamedia. Premiera przewidywana jest na luty. Cena – poniżej 100 zł.

• • •

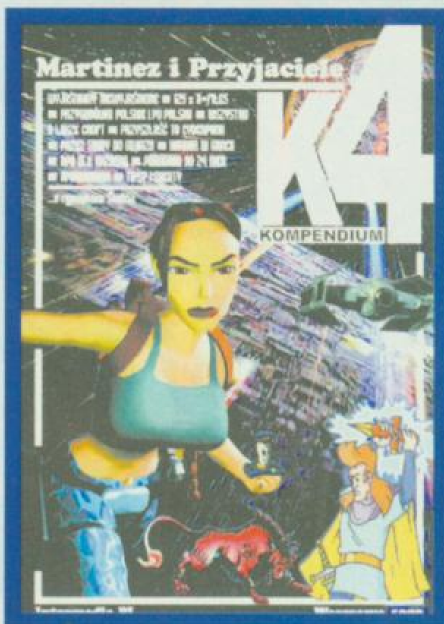
Mirage stał się wyłącznym dystrybutorem NovaLogic w Polsce. Pierwszy ukaże się duet produktów F-16 i MiG-29.
Mirage przygotowuje się do wydania wersji polskiej Championship Managera 3 i zamierza to zrobić jeszcze w lutym. Twórcy gry ze **Sports Interactive** sceptycznie wypowiadają się o możliwości równoczesnej premiery oryginalnego produktu i wersji polskiej. Twierdzą, że lokalizacja zajmie im od 2 do 3 miesięcy. Tomasz Mazur, dyrektor ds. marketingu Mirage, uważa jednak, że to możliwe. W promocji gry mają wziąć udział znane postacie polskiej piłki nożnej.

• • •

Firma **TopWare** będzie sprzedawać część swoich produktów w cenie wyższej niż 49,95 zł. W grupie droższych gier (69,95 zł) znajdą się Jagged Alliance 2, Shogo, Rage of Mages i Gorky 17.

K4 Kompendium

W II połowie stycznia ukazała się nowa książka o grach komputerowych i tematach pokrewnych – „K4 Kompendium", której autorem jest **Marcin „Martinez" Przasnyski** oraz grono jego przyjaciół. Martinez to legendarny założyciel Top Secretu i Secret Service, w branży od 13 lat. Współtwórcami są znane postacie z kręgu SS, m.in. Krupik, Cwalinczka, Merlin, Chaffmaker, Delanova, Rif, LMK, Youzi, a także Banan i Gulash.



Jak wspominaliśmy w grudniowym Gamblerze, Martinez jakiś czas temu pożegnał się z redakcją Secret Service. „K4 Kompendium" to jego powrót na pole gier komputerowych. – Uświadomiłem sobie, że gry to dziedzina, na której znam się najlepiej, a więc jeśli chcę coś zrobić dobrze, tu i teraz, jestem na nie skazany – powiedział nam. Martinez działa w tej chwili niezależnie, nie wiąże się z żadnym z istniejących pism czy ośrodków skupiających graczy.

„K4 Kompendium" to 352-stronicowa ilustrowana książka. Znajdziemy w niej poradniki do 25 popularnych gier (m.in. Ace Ventura, Black Dahlia, Blade Runner, Fallout 2, Final Fantasy VII, Grim Fandango, Heart of Darkness, Jack Orlando, Knights & Merchants, Książę i Tchórz, Mortal Kombat 4, Reah, Sanitarium, StarCraft, Unreal, X-Files: The Game) oraz tradycyjne „Tips & Tricks" i Savegamer (odpowiednik gamblerowego DDT). Materiały „okołogrowe", poruszające problemy fantastyki, nauki, parapsychologii i wojskowości, to m.in. streszczenia wszystkich odcinków „Archiwum X" z 5 sezonów, tekst o horrorze i cyberpunku w przygodówkach, opowiadania fan-fiction. Są także teksty o Star Treku, kącik Star Wars i symulatorów lotniczych. Książka jest bogato okraszona dziełami znanego rysownika, Śledzia.

„K4 Kompendium" nie jest bezpośrednią kontynuacją idei wcześniejszych książek Martineza. Pamiętacie serię gier „V4 VICTORY" („Z" jak Zwycięstwo)? Tytuł książki to podobna łamigłówka językowa („K" jak Kompendium).

„K4 Kompendium" ukaże się w II połowie stycznia nakładem wydawnictwa Intermedia PL i kosztować będzie 24,90 zł. Recenzję książki opublikujemy prawdopodobnie w następnym numerze. (Alx)

Subiektywne kalendarium polskiego rynku gier komp

Styczeń
• Polscy dystrybutorzy otrzymują prezent – ustawa o cudzoziemcach na kilka tygodni paraliżuje ruch na wschodniej granicy. Wyraźnie spada liczba pirackich gier wwożonych do Polski. Mirage zapowiada wydanie polskiej ligi z Championship Manager 2.

Luty
• MarkSoft podpisuje umowę na dystrybucję produktów SEGI, a IPS CG po rocznej przerwie wraca do rozmów z Sierrą On-Line. Wszyscy dystrybutorzy mają już własne serie tańszych programów.

Marzec
• Odbywają się festyny: poznańskie Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych i Bliskie Spotkania z procesorem Pentium II.
• L.E.M. przejmuje od Optimusa S.A. dystrybucję Activision.

Kwiecień
• Oferta dystrybutorów gier na Infosystemie '98 wygląda dość skromnie.
• Optimus S.A. przejmuje od firmy L.E.M. dystrybucję Gremlin Interactive.

Maj
• Zmiana lokalizacji i zbyt gorąca aura zrażają do wiosennej Gambleriady wystawców i część publiczności. Piractwo staje się przewodnim tematem targów.
• IPS zapowiada test głębokości rynku, ogłaszając sprzedaż nowej gry, Refluxa, w cenie 59 zł. Choć gracze deklarują chęć wzięcia udziału w eksperymencie, we wrześniu okaże się, że z zakładanej puli 30 tys. egzemplarzy sprzedano ok. 1/30.

Czerwiec
• Dystrybutorzy piszą list otwarty do minister sprawiedliwości, Hanny Suchockiej, w którym zarzucają prokuraturze niekompetencję i brak współpracy z policją. W komentarzu piszemy: „Tylko czy Pani Minister ma czas, aby zająć się tak błahą sprawą?"

Lipiec
• Policja wykrywa nielicencjonowane kopie Windows w siedzibie firmy Metropolis.

Sierpień
• Mirage wydaje grę Commandos: Behind Enemy Lines – na jej zabezpieczeniach piraci łamią sobie zęby. Nielegalne wersje nie nadają się do użytku i w pierwszym tygodniu zostaje sprzedanych 2000 pudełek z grą.

Wrzesień
• Wszyscy czekali ECTS-u jak żaba dżdżu. Jedyny duży produkt wydany we wrześniu, długo oczekiwana Dune 2000, okazuje się niewypałem.

Październik
• Gambleriada, jesienią zazwyczaj wystawna, jest wyjątkowo skromna. I

Gambleriada na wiosnę?

Termin, w którym przypada wiosenna edycja targów, zbliża się nieuchronnie, zapytałem więc dystrybutorów – potencjalnych wystawców – co sądzą o pomyśle jej zorganizowania.

Nadal entuzjazmu raczej nie słychać. **Marek Niesiołkowski**, właściciel MarkSoftu, oponuje przeciw wyrzucaniu pieniędzy na imprezę na zasadzie „zastaw się, a postaw się". Efekt handlowy niewielki, a jak na promocję – koszty zbyt duże. Sprzeciwia się również **Tomasz Mazur,** współwłaściciel Mirage. – Wiosną jest wiele ciekawszych imprez niż targi gier komputerowych. Tym bardziej że premiery produktów, które nie zdążyły ukazać się w okresie przedświątecznym, mają miejsce w I kwartale, a gry przygotowywane na następną Gwiazdkę są w stadiach nie nadających się do pokazania. Nie ma więc czym przyciągnąć publiczności. Jest za to miejsce na targi biznesowe, ale tę lukę z powodzeniem wypełnia poznański Infosystem.

Mniej kategoryczna jest **Bożena Słoma**, rzecznik prasowy IPS CG. Targi wiosenne, zwłaszcza organizowane w Warszawie, nie są, jej zdaniem, dobrym pomysłem. Godna zainteresowania byłaby impreza objazdowa. **Michał Kiciński** i **Marcin Iwiński** z CD Projektu są zwolennikami targów w Warszawie, ale w lepszym miejscu, z wiekszą reklamą i rozmachem. I nie w długi majowy weekend, gdy wszyscy wyjeżdżają za miasto. – Greit musi wykazać się profesjonalizmem i zaradnością, musi mieć jasną koncepcję targów i powinien je zacząć nagłaśniać na 3 miesiące przed planowanym terminem – to ich recepta na sukces.

Tomasz Nieszporski, rzecznik prasowy Optimus S.A. Multimedia, nie neguje potrzeby organizowania Gambleriady, jednak uważa, że trzeba wymyślić inną jej formułę. Wystawcami powinni być detaliczni sprzedawcy, nie zaś wydawcy. – Sens organizowania Gambleriady w formule promocji staje pod znakiem zapytania ze względu na poziom piractwa – uzasadnia. – Każda złotówka wydana przez legalnego dystrybutora na promocję to, przy obecnym stanie złodziejstwa intelektualnego, finansowanie własnego zabójstwa.

Organizator targów, agencja Greit, porzucił myśl o wiosennej Gambleriadzie. –Nie rezygnujemy z imprezy – mówi **Jacek Tascher**. – Chcemy, by miała miejsce w pierwszej połowie maja, były na niej prezentacje, sprzedaż gier, ale byłby to festyn, a nie targi. Gry byłyby jedną z ważnych atrakcji, ale nie jedyną. Inną mógłby być np. paintball.

Dariusz J. Michalski

uterowych '98

nie odbyłaby się, gdyby nie wkład Intela. W ostatniej chwili wycofały się IPS CG i TopWare, nie godząc się na lokalizację targów na Torze Wyścigów Konnych. Dystrybutorzy ogłaszają powstanie grupy inicjatywnej SPiDO, organizacji mającej uporządkować rynek gier komputerowych i bronić jego interesów.

• Na rynku prasy spore zmiany. Pojawia się pismo PC Games CD. Na czele Secret Service staje Emil Leszczyński.

• Ukazuje się to krytykowana, to chwalona „Biblia Komputerowego Gracza" wydana nakładem Iskier.

Listopad

• Optimus S.A. podpisuje umowy z Take 2 Interactive (przejętą od L.E.M.) i Sierrą, a Mirage – z 3DO.

• Odbywają się imprezy dla graczy: w Lublinie Resetmania, w Poznaniu – II Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych.

Grudzień

• Mnóstwo nowych, świetnych tytułów, rekordy sprzedaży i obrotów – optymizm wstępuje w serca dystrybutorów. IPS CG kończy prace nad lokalizacją SimCity 3000; MarkSoft prowadzi lokalizację Ancient Conquest; Optimus zamierza wydać Sanitarium z polskimi napisami, CD Projekt rozpoczyna spolszczanie Baldur's Gate, a Mirage przymierza się do polskiej wersji gry Championship Manager 3.

ZŁOTE BLACHY ROZDANE

22 grudnia 1998 r. w Komendzie Głównej Policji przedstawiciele Koalicji Antypirackiej (BSA – Business Software Alliance, FOTA – Fundacja Ochrony Twórczości Intelektualnej, ZPAV – Związek Producentów Audio Video, PHARE – Audiovisuel) uhonorowali przedstawicieli jednostek policji wyróżniających się w zwalczaniu przestępczości przeciwko własności intelektualnej.

Złote Blachy '98, przyznane Wydziałom do spraw Przestępczości Gospodarczej Komendy Stołecznej Policji w Warszawie, Komendy Wojewódzkiej Policji w Krakowie i Komendy Rejonowej Policji Wrocław–Krzyki, wręczył sam komisarz Halski z filmu „Ekstradycja", czyli Marek Kondrat. Przyznano także nagrody indywidualne, które wyróżnionym policjantom wręczał komendant policji, Jan Michna.


Fot. Piotr Maciejczak

Nagrody wręczał sam komisarz Halski

Z zagranicy

Bungie Software wycofał część nie sprzedanego nakładu Myth II: Soulbrighter z powodu wadliwie działającego deinstalatora. Błąd ujawnia się, gdy gra zostanie zainstalowana w katalogu innym niż domyślny. Dla osób, które zdążyły kupić wersję 1.0, zostanie wydany specjalny patch. Jeśli chcą skasować grę, powinny przenieść zawartość jej katalogu do kosza. Pozostali użytkownicy będą mogli kupić poprawioną wersję 1.1.

• • •

Według **PC Data** najlepiej sprzedającą się grą ubiegłego roku w USA był StarCraft. W pierwszej piątce znalazły się także: Deer Hunter, Myst, Titanic: Adventure Out of Time i MS Flight Simulator.

• • •

AegiSoft, developer i sprzedawca oprogramowania limitującego czas korzystania z software'u, opracował aplikację Software–on–Demand. Program umożliwi wypożyczanie w USA gier na PC CD-ROM. Specjalnie przygotowana na zamówienie Internetu pełna wersja gry zostanie dostarczona konwencjonalną pocztą do odbiorcy, który za cenę 3,99 USD będzie mógł w nią grać 3 dni (otrzymaną kopię zatrzyma). Jak dotąd akces do tego eksperymentu zgłosiły m.in. TalonSoft i Microids (europejski dystrybutor Monolitha).

• • •

GT Interactive podpisała umowę z Epic Megagames, na mocy której stała się dystrybutorem Unreal Tournament, Unreal Level Pak i Unreal II. Pierwsza gra będzie samodzielnym produktem z trybem multiplayer (walczyć się będzie z BOT-ami i ludźmi). Druga to uzupełnienie Unreala o nowe typy broni i potwory. Oba dodatki powinny się pojawić wiosną.

GT Interactive przejęła **Reflections Interactive**, twórców Destruction Derby i Destruction Derby 2. Następnym produktem Reflections będzie Driver, gra, w której prowadzimy pościgi na szosach USA. Powinna się ukazać wiosną tego roku.

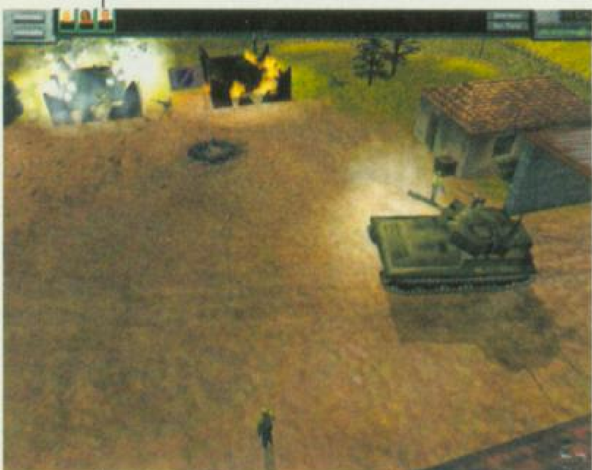
• • •

Take 2 Interactive przejęła TalonSoft, wydawcę znanej serii gier strategicznych Battleground. TalonSoft pracuje obecnie nad data dyskiem do West Frontu, grą Battle of Britain, drugą częścią Operational Art of War oraz dwoma produktami przedstawiającymi kolejne bitwy z wojny secesyjnej i epoki napoleońskiej. Jeśli tylko tytuły te ukażą się na naszym rynku, co nie jest wcale pewne, dystrybuowane będą przez Optimus S.A.

Nietypowe strategie

Shadow Company

Strategiczna gra czasu rzeczywistego, w której dowodzisz grupą najemników. W założeniach SC przypomina Jagged Alliance, jednak teren jest w pełni trójwymiarowy (w JA przedstawiony był w rzucie izometrycznym). Zabawę zaczynasz od skomponowania swojej grupy uderzeniowej. Każdy komandos ma własne współczynniki oraz wzorce postępowania, więc nie wszyscy będą w stanie wykonać określone zadanie – pod tym względem SC przypomina inną, ostatnio popularną grę, Commandos.



Duży nacisk położono na dokładne odwzorowanie miejsc akcji oraz oddanie „zachowań" wszelkich przedmiotów występujących w grze – pozostawione samochody staczają się z górki, każdy element otoczenia można rozwalić z karabinu lub innych, bardziej zabójczych zabawek. Do wykonania masz szereg misji, które układają się w nieliniową kampanię (niektóre zadania nie są obowiązkowe). Termin: początek 1999. Producent: Interactive Magic. (frogger)

Dawn of War

Akcja tej gry RTS toczy się w czasach prehistorycznych. Pomysł nie jest wprawdzie nowatorski, ale gra wykonana bardzo przyzwoicie. Celem plemienia, na czele którego stoisz, jest przetrwanie. Będziesz więc musiał polować, zdobywać nowe tereny i oczywiście tłuc się z innymi grupkami neandertalczyków. Twoi podopieczni w chwilach, gdy nie będą się młócić pałami, wymyślą nowe, pożyteczne technologie, a czasami nawet czary (bo w Dawn of War będzie magia, choć w okrojonej formie).



Pod pewnymi względami gra przypomina Age of Empires, występuje tu bowiem drwal i rolnik. Chłopom możesz przydzielać zajęcia, aby byli jak najbardziej pomocni. Gdy już zadomowisz się w niegościnnej Epoce Lodowcowej, możesz pomyśleć o podbojach. Wokół żyje sporo innych plemion, a wszystkie można podbić i przyłączyć do swojego. Do wyboru masz kilka plemion: jedni neandertalczycy są silniejsi, inni mądrzejsi. Termin: początek 1999. Producent: Virgin. (frogger)

Asghan



Tytuł jest jednocześnie imieniem głównego bohatera, zaś sama gra to fabularna kontynuacja zapomnianej produkcji Silmarils sprzed lat, Targhana. Asghan jest herosem– barbarzyńcą, kimś w rodzaju Conana, jednak wywodzącym się z królewskiego rodu. Jego ojcem był Targhan, wielki wojownik i król. Akcja gry rozpoczyna się w momencie, gdy Morgan, brat króla, obejmuje tron po jego śmierci. Asghan zostaje wygnany i zajmuje się zabijaniem smoków, które często pustoszą okolice Syth. To zresztą nie przypadek, armie smoków już od dawna zagrażały bezpieczeństwu Twojego ludu. Jesteś jedyną osobą, która zdaje sobie sprawę z powagi sytuacji. Musisz pokonać smoki, zrzucić z tronu stryja Morgana i przejąć władzę.

Asghan należy do nowo powstałego gatunku gier, tzw. 3D Action Adventure, czyli połączenia przygodówki z RPG przy użyciu trójwymiarowego engine'u, podobnego jak w Tomb Raiderze. Warto zwrócić uwagę na perfekcyjną grafikę. Krainy, po których można się poruszać, są rozległe – to uatrakcyjnia zabawę. Nie jest to Might & Magic VI, ale z pewnością i tu nie będziesz się dusił w mrocznych korytarzach. Termin: początek 1999. Producent: Silmarils. (frogger)

Bloodshot

Nieznany martwy człowiek zostaje ożywiony w tajnym laboratorium rządowym. Dzięki zaawansowanym technikom genetycznym i molekularnym, ma nadludzką siłę i jest niemal całkowicie odporny na przeciętne ciosy. Zombie zostaje nazwany Bloodshot i będzie służyć w siłach specjalnych jako wysokiej klasy zabójca. To właśnie bohater, którym będziesz kierował w grze TPP. Brzmi zachęcająco, prawda?



Przed Tobą ponad 20 rozbudowanych scenariuszy, w których będziesz miał okazję chodzić, strzelać oraz jeździć różnymi pojazdami. Miejsca, w których będziesz potykać się z wrogiem, są czasem bardzo dziwne, np. pokład rosyjskiego okrętu wojennego. Bloodshot jest godną kontynuacją ideową takich tytułów, jak MDK czy Bioforge. Termin: początek 1999. Producent: Acclaim. (frogger)

Revolt

Gra przeznaczona przede wszystkim dla chłopców w wieku 8–11 lat, ale nie tylko. Któż z nas bowiem nie miałby ochoty pojeździć samochodzikami po najmniej do tego odpowiednich miejscach, np. po salonie w domu lub po schodach?! Do wyboru kilkanaście sterowanych radiem modeli samochodów–zabawek. Wystarczy wybrać któryś, odpalić i... jazda! Tory są bardzo nietypowe. Można się po nich ścigać i to właśnie jest najbardziej interesujące. Revolt ma dobrze opracowane opcje sieciowe, będziecie więc mogli zmierzyć się z kolegami. Przezabawna gra, poważna konkurencja dla dominującego dotychczas cyklu Micro Machines. Termin: początek 1999. Producent: Acclaim. (frogger)





Wyścigi i symulatory

F-16 Aggressor



Nowoczesne symulatory lotnicze na PC coraz bardziej przypominają profesjonalne symulatory wojskowe – tak przynajmniej wynika z haseł reklamowych firm zajmujących się ich produkcją. W F-16 Aggressor znajdziesz najwyższy stopień realizmu, od perfekcyjnie odwzorowanych desek rozdzielczych F-16, aż po precyzyjny model lotu Falcona. Jako pilot–najemnik o najwyższych kwalifikacjach, będziesz latać nad terytorium Afryki.

Przed Tobą 40 zadań, w których rozwiniesz swe talenty, a ponadto zarobisz na utrzymanie i przezbrojenie swej maszyny. Trochę to podobne do Strike Commandera, ale niezupełnie. SC był połączeniem symulatora ze zręcznościówką, natomiast Aggressor jest grą symulacyjną najcięższego kalibru. Ogromna liczba detali skutecznie odstrasza amatorów, do których, niestety, sam się zaliczam :-(Według zapewnień autorów nowy F-16 powinien całkiem znośnie działać również na słabszych maszynach. Termin: początek 1999. Producent: Virgin. (frogger)

Superbikes



12 torów, kilkanaście najnowocześniejszych motocykli i kilka trybów rozgrywek – to wszystko w najnowszej grze firmy Virgin, Superbikes. Korzystając z popularności sportów motorowych, Virgin ma nadzieję podbić serca graczy tym połączeniem symulatora ze zręcznościówką. Superbikes na tyle dobrze odzwierciedla model jazdy, że prawdopodobnie zaspokoi oczekiwania miłośników symulatorów. Jednocześnie jest na tyle prosty, że może trafić do szerszego grona odbiorców.

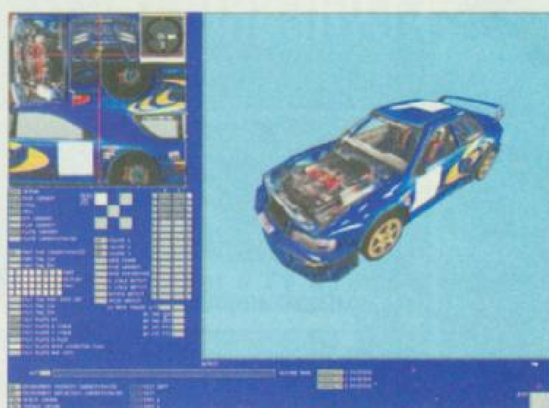
Gracz wybiera spośród takich maszyn, jak: Honda, Yamaha, Suzuki, Kawasaki i Ducati. Sławni ludzie ze świata motocyklowych wyścigów, Carl Fogarty i Michael Doohan, użyczyli grze nazwisk. Trasy (odtworzone z oryginalnych) to między innymi: Laguna Seca (USA), Donington (Anglia) i Philip Island (Australia). Nowatorski engine pozwoli oglądać spektakularne stłuczki, na torze jest 29 przeciwników, więc o wypadek nietrudno. Termin: początek 1999. Producent: Virgin. (frogger)

Professional Sports Car Racing



Przedstawiciel wyścigów samochodowych klasy Grand Touring (tak jak słynna Gran Tourismo), Professional Sports Car Racing to najnowsze dziecko sportowego działu Virgin. Symulator pozwala rozbijać się po różnych bezdrożach kilkunastoma najpopularniejszymi wozami (w tym Panoz Esperante). Twórcy położyli nacisk na realizm rozgrywki, model jazdy oraz precyzyjne zaprojektowanie torów. Efekty są bardzo dobre, szczególnie że PSCR wykorzystuje różne akcesoria, np. kierownicę czy pedały. Gra łączy najlepsze rozwiązania zastosowane w symulatorach z łatwością obsługi charakterystyczną dla zręcznościówek. Termin: początek 1999. Producent: Virgin. (frogger)

Rally Championship '99



To już piąta gra z serii Rally Championship (licząc dodatki) – w Europie sprzedano ponad milion egzemplarzy poprzednich tytułów. RC '99 ma konkurować z uznanymi tytułami na PSX o miano najlepszego symulatora samochodu wyścigowego. Utarło się bowiem przekonanie, że konsole biją pod tym względem PC: nic podobnego! Obecnie wyścigówki na PC przewyższają swoich konsolowych konkurentów nie tylko jakością grafiki i płynnością animacji, lecz również realizmem jazdy i liczbą opcji. Najlepszym tego przykładem będzie właśnie Rally Championship '99. W tworzeniu gry uczestniczył John Horton, wieloletni współpracownik firmy Mobil 1. Termin: początek 1999. Producent: EA. (frogger)

Hostile Waters

Firma Rage zaistniała na rynku ponad pół roku temu dzięki grze Incoming, która co prawda nie stała się hitem, ale wzbudziła spore zainteresowanie. Być może Hostile Waters sprawi, że firma wybije się ponad inne.

HW trudno przypisać do jakiegoś gatunku. W zasadzie będzie to trójwymiarowa strzelanina z wieloma elementami strategicznymi, takimi jak planowanie ataków czy zarządzanie zasobami – najbliższym odpowiednikiem jest Battlezone. Podobnie jak w Incoming, będziesz musiał przyswoić sobie zasady kierowania kilkoma pojazdami, gdyż w zależności od misji będziesz używać różnych maszyn. Fabuła została napisana przez zawodowego pisarza. Termin: początek 1999. Producent: Rage Software. (frogger)



Vulture



Po zakończeniu zimnej wojny wybitni politycy, biznesmeni i wojskowi powołali grupę mediacyjną do rozwiązywania problemów międzynarodowych. Wspierać ją będzie grupa szybkiego reagowania. Jak widać fabuła niezbyt oryginalna, ale gra zasługuje na uwagę. Nie tylko dlatego, że powstała w Polsce.

Jest to bowiem dynamiczna strzelanina z bardzo ładną grafiką (wykorzystanie akceleratorów), w której latanie helikopterem (są 3 rodzaje różniące się cechami użytkowymi) zostało połączone z elementami strategii. 7 misji to strzelanie do dziesiątków przeciwników przeszkadzających w dotarciu do określonego w odprawie celu. W kolejnych misjach będziesz dowodzić także oddziałami wsparcia – zarówno innym śmigłowcami, jak i piechotą czy czołgami. Wszystkie jednostki obdarzone są Sztuczną Inteligencją.



Ukończenie Vulture wymagać będzie przejścia 20 misji. Dla miłośników trybu multiplayer zaprojektowano dodatkowych 5 poziomów. W grze może brać udział jednocześnie 4 graczy w trybie deathmatch lub cooperative. Termin: marzec 1999. Producent: Maria s.c. (SH)

Grałem w...

Heroes of Might & Magic III

Wkrótce po sukcesie HoM&M II (bardzo wysoko oceniono też dodatek do gry, The Price of Loyalty), dobiegły mnie niepokojące wieści na temat kontynuacji tej przebojowej strategii. Mówiono, że część trzecia zostanie zrealizowana w środo-



wisku 3D, a walki będą rozgrywane w czasie rzeczywistym. Na szczęście nic z tych pomysłów nie wyszło. Część trzecia to starzy, dobrzy „hirołsi". Chociaż... zmian jednak wprowadzono tyle (przy utrzymaniu starej konwencji), że grając w wersję alfa HoM&M III, momentami czułem się zagubiony.

W wersji finalnej gracz będzie mógł wybierać z blisko setki scenariuszy, których akcja potoczy się na mapach różnej wielkości (od small do extra large), oraz ukończyć trzy wieloscenariuszowe kampanie, różne dla bohatera dobrego, złego i neutralnego.

Wprowadzono nowych bohaterów oraz nowe miasta. Tym razem jest osiem rodzajów miast, gospodarzem każdego może zostać jeden z dwóch bohaterów o różnych profesjach. Są to: Castle (Knight, Cleric), Rampart (Ranger, Druid), Tower (Alchemist, Wizard), Inferno (Demoniak, Heretic), Necropolis (Death Knight, Necromancer), Dungeon (Overlord, Warlock), Stronghold (Barbarian, Battle



Mage) oraz Fortress (Beastmaster, Witch). Bohaterowie są przedstawieni tak jak w grach role-playing, każdemu można włożyć miecz i tarczę do rąk, wzuć buty, na palce założyć pierścienie itp. Na pewno doda to realizmu rozgrywce, bo przedtem bohater mógł korzystać na przykład z trzech mieczy, topora oraz maczugi i każdy przedmiot zwiększał jego umiejętności.

Bohaterowie zyskali także nowe zdolności (oprócz znanych z poprzednich części), np. znajomość magii poszczególnych żywiołów, Offence, Defence, Sorcery, Learning i Intelligence. Niestety, w wersji alfa program tłumaczy ich działanie słowami: „...does something", więc trudno mi ocenić, jaki wpływ będą miały na przebieg zabawy.

Znacznie rozszerzono możliwości budowy infrastruktury w każdym grodzie (maksymalna rozbudowa w ciągu pierwszego tygodnia czy dwóch nie jest już możliwa). Miasto może ewoluować z Village Hall poprzez City Hall, aż osiągnie status Capitolu. Każdy gmach, w którym powstają kreatury, może zostać rozbudowany, a każdy potwór występuje w wersji słabszej oraz mocniejszej (np. Ogre – Ogre Mage, Unicorn – War Unicorn, Hellhound – Cerberus itp). Zmiana nie polega tylko na tym, że lepsza wersja zadaje skuteczniejsze ciosy czy ma więcej punktów życia – może także różnić się umiejętnościami. Na przykład Hobgoblin atakuje na odległość, czego nie potrafi jego „młodszy brat", Goblin.

W każdym mieście można też wznosić budynki „wspomagające". Na przykład Colossus w siedzibie Rycerza powoduje między innymi zwiększenie tygodniowego przyrostu naturalnego kreatur o 50%, a Wishing Well w siedzibie Czarodzieja odkrywa przed graczem całą mapę. Castle Gate, znajdujący się w Inferno, pozwala bohaterom na teleportację między miastami, w których owa Brama się znajduje, a Escape Tunnel w mieście Barbarzyńcy umożliwia herosowi i jego wojskom ucieczkę z oblężonego miasta.

Znacznie zmieniono przyporządkowanie jednostek bohaterom. Bo







co powiecie na fakt, że Gryfy powstają w zamku Rycerza, a Roki w zamku Barbarzyńcy? Warlock nie przywoła już Centaurów (straciły zdolności strzeleckie!) ani Hydr. Niestety, zniknęły piękne, czerwonopióre Feniksy, przepadli Druidzi, zagubiły się ciskające głazami, fioletowoskóre Trolle, zabrakło słabiutkich, lecz niebezpiecznych Sprite'ów. W zamian wprowadzono mnóstwo nowych jednostek, czasami dysponujących interesującymi możliwościami. Na przykład Cerberus potrafi swoimi trzema głowami zranić kilka jednostek jednocześnie (podobnie dawniej czyniła Hydra), a Harpy Hag po ataku odlatuje na pozycję, z której przybyła. Poza tym zobaczymy Beholdery, Behemothy, Archaniołów (następna latająca jednostka z zamku Rycerza), Pegazy, Bazyliszki, Manticory i wiele, wiele innych.

Pole bitwy również zostało znacznie zmienione. Przede wszystkim jest powiększone, a na mapie będzie walczyć więcej jednostek (bohater może prowadzić nawet siedem oddziałów). Taktyka walki ma być bardziej skomplikowana, gdyż jednostki latające straciły możliwość przemieszczania się w dowolny punkt mapy. Teraz nie będą mogły na przykład w pierwszej turze podlecieć do wrogich łuczników i od razu ich zneutralizować. Szybkość do tej pory charakteryzowano tylko opisem słownym, teraz będzie określana liczbowo, co bardziej zróżnicuje możliwości poszczególnych wojsk.

Walki będą toczyć armie, a nie oddziałki. Wiąże się to z większymi zdolnościami „produkcyjnymi" miast, licznymi miejscami, gdzie można kupić nowe oddziały, oraz zdecydowanie większymi możliwościami zarobku (na przykład miasto Inferno po wybudowaniu Capitolu oraz Eternal Effigy dostarcza 9000 sztuk złota dziennie), co oznacza zakup większej liczby nowych armii. Stąd też nie będzie niczym dziwnym spotkanie przeciwnika, który na wczesnym etapie gry dowodzi kilkudziesięcioma lub kilkuset kreaturami.

Zasadnicze zmiany wprowadzono w magii. Zestaw czarów został wzbogacony o wiele nowych pozycji (np. Water Walk, Fly, Fire Wall, czary chroniące przed magią żywiołów), ale podstawowa różnica w stosunku do HoM&M II polega na wprowadzeniu nowego systemu magii. Teraz czary będą się dzielić, podobnie jak w Might & Magic VI, w zależności od związków z żywiołami (magia wody, powietrza, ziemi oraz ognia).

Heroes of Might & Magic III zostanie wyposażona w bardzo zaawansowany edytor scenariuszy.





Tym razem będziemy planować nie tylko własne, pojedyncze mapy, ale całe kampanie. Poza tym wprowadzono nowe opcje, np. ustalanie zachowania napotkanych przez bohatera potworów (na przykład zawsze zechcą przyłączyć się do armii albo zdecydowanie odmówią zawarcia sojuszu).

Miałem do czynienia z wczesną wersją gry, więc wolałbym nie dokonywać generalnych ocen. Pozwolę sobie tylko wyrazić jedną obawę. Autorzy dokonali zasadniczych zmian graficznych. Jednostki i budowle w zasadzie niczym nie przypominają tego, co znamy z poprzednich części. Moim zdaniem zmiany te są nieuzasadnione i nie wyszły programowi na dobre. Budowle miejskie nie są tak wycyzelowane jak w HoM&M II i czasem trudno się połapać, gdzie która się znajduje. Stłoczono je na małej powierzchni, mają bardzo zbliżone barwy, co potęguje bałagan. Jednostki na polu bitwy wyglądają znacznie gorzej niż poprzednio. Przede wszystkim są mniejsze (więc widzimy mniej szczegółów) i utrzymane w ponurej kolorystyce. Jaka będzie wersja ostateczna, zobaczymy. Nie ulega wątpliwości, że przed twórcami z New World Computing stoi bardzo trudne zadanie utrzymania wysokiej pozycji, zdobytej dzięki poprzednim częściom cyklu.





Termin wydania: II kwartał 1999. Producent: New World Computing/3DO. Dystrybutor: Mirage.

Jacek Piekara

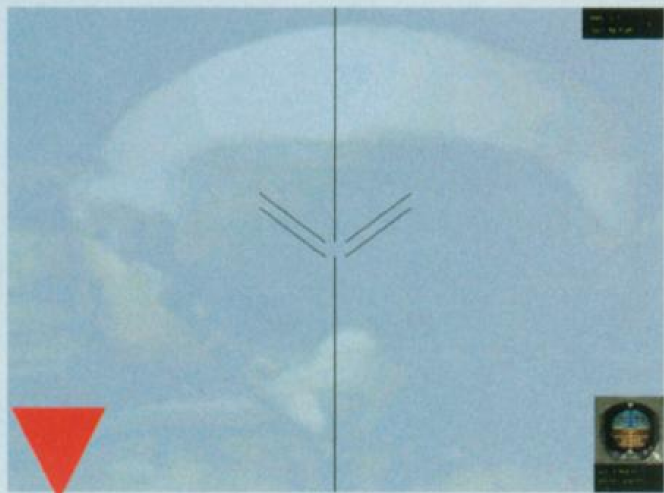
HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC

Grałem w...

Falcon 4.0

Fanatycy Su-27! Myśleliście, że jest skomplikowany? Maniacy TAW! Chcecie więcej dynamicznych kampanii? Gracze w JSF! Lubicie niesamowitą grafikę? Zwolennicy F/A-18 Korea! Poczujecie się jak w domu! Wszyscy symulatorowcy! Nadleciał Falcon 4.0 i jest tak niesamowity, jak zapowiadano! Zawiodą się tylko Ci, którzy oczekiwali czegoś tajemniczego, czego jeszcze nie widzieli, a czym firma MicroProse miałaby ich zaskoczyć. Latałem tylko kilka dni (za to niemal bez przerwy), stanowczo za krótko, by napisać kompetentną recenzję, przedstawiam więc swoje pierwsze wrażenia.

Falcon 4.0 jest najlepszym symulatorem nowoczesnej maszyny, w jaki kiedykolwiek grałem. Brak w nim cudów–nie–widów, są za to wszystkie elementy, jakie powinien zawierać symulator bojowego myśliwca z prawdziwego zdarzenia. Przypomnijcie sobie zalety różnych gier – Falcon 4.0 na pewno je ma. MicroProse wykorzystała pomysły sprawdzone w innych symulatorach, a piloci wojskowi zadbali, aby latało się realistycznie. Kto nie prowadził prawdziwego F-16, nie zauważy braków. Nie ma wątpliwości, oto powstała gra, która długo będzie wzorem dla innych symulatorów. Pod każdym względem.


Spojrzenie 90° w górę – widzicie, co się odbija?!

O grafice i dźwięku napiszę więcej za miesiąc, na razie niech wystarczy, że jedno jest znakomite, a drugie rewelacyjne. „Bólem, raną i łzami" gry są jej wymagania sprzętowe. Po pierwsze: 128 MB RAM wysoce pożądane, a najlepiej więcej. Żebyście mieli nie wiem jakie procesory, 64 MB nie załatwi sprawy. Po drugie: niezbędny jest akcelerator i to albo Voodoo², albo RIVA TNT, z innymi lepiej do gry nie zasiadać. Po trzecie: dużo miejsca na dysku, najlepiej zainstalować pełne 650 MB, a potem jeszcze w Windows utworzyć dysk wirtualny ok. 200 MB. I koniecznie zdefragmentować HD przed instalacją! Po czwarte: im lepszy procesor, tym lepiej! Truizm, ale na Celeronie 300A, z 12 MB Voodoo² i 128 MB RAM, Falcon 4.0 wcale nie chodzi płynnie przy standardowym poziomie detali. Skacze rzadko, ale im więcej wrogów program musi symulować, tym częściej się to zdarza. Po piąte: kupiłem właśnie taki sprzęt wyłącznie dlatego, że otrzymałem Falcona 4.0 i... nie żałuję ani grosza.



Latamy F-16C nad Koreą Południową napadniętą przez bratnie wojska Kim Dzong Ila. Kokpit – praktycznie jak na zdjęciu. Kliknąć możemy na 80% przełączników, a gdy ktoś nie potrafi jednocześnie namierzać, wydawać rozkazy, zakręcać i zmieniać MFD, może to robić z klawiatury. Klawiszologia zajmuje ponad 200 pozycji, a to jeszcze nie wszystko, część funkcji pozostaje „unassigned". Nie wykorzystany jest tylko Num Lock, reszta ma po kilka funkcji, z Shift, Alt i Ctrl. Oddane jest również działanie przełączników na burtach! Nie wszystkich, ale widok i tak zwala z nóg. Na przykład można się katapultować, wciskając Ctrl + E, albo spojrzeć w dół i pociągnąć za rączkę wyrzutni fotela. Mamy oczywiście obsługę systemów FLIR i LANTIRN, dostępne są gogle noktowizyjne.

Na MFD i HUD-zie widzimy wszystko, co znajduje się w prawdziwym F-16. W ferworze walki możemy wyłączyć niektóre mniej przydatne elementy. Radar odwzorowany jest tak wiernie, jak tylko się dało bez naruszenia tajemnicy wojskowej. Okazuje się, że radar w F/A-18 Korea (moim zdaniem dotychczas najbardziej szczegółowy) był dziecinną zabawką. Tu – oprócz podtrybów RWS, VS, ACM, BORE, TWS o zmiennym przedziale skanowania – mamy jeszcze kilka podprogramów dla każdego z nich. Podobnie rzecz się ma z trybem powietrze–ziemia oraz działaniem stacji RWR. Ludzie, to trzeba zobaczyć! Od namierzenia celu do odpalenia rakiety mija więcej czasu niż w Su-27, bo trzeba się upewnić, że świecąca kropka na czarnym tle to nie jest sprzymierzony F-4, a często nawet podlecieć i optycznie zidentyfikować cel.

Wyobraźcie sobie ziemię odwzorowaną lepiej niż w produktach DID, chmury jak na zdjęciach, burzowe niebo, wschody i zachody słońca, deszcz i pioruny. Wyobraźcie sobie nieustanną gadaninę w eterze, łączność z AWACS-em, skrzydłowymi, wieżą kontrolną, a w tle trzaski (ale głosy wyraźne i zrozumiałe). Wyobraźcie sobie przeciwnika dorównującego poziomem temu z Su-27, akcję perfekcyjnie połączoną z lotem. Tu nie ma czasu się nudzić, zawsze będzie co poobserwować albo z kim pogadać. Gra uczy pokory, już pierwsze lądowanie może się zakończyć poważnymi uszkodzeniami, utratą podwozia, hydrauliki, dziobu, silników albo eksplozją. Falcon 4.0 ma wszystko, o czym marzyłem. Dynamiczne kampanie, za każdym razem rozwijające się inaczej. Wysokiej klasy grafikę i dźwięk. Poczucie jedności z maszyną. Klimat rodem z F-14 Fleet Defender. Szokująco realistyczną awionikę. Model lotu bliski rzeczywistemu. I co równie ważne – przemyślaną strukturę gry. Całości dopełnia 600-stronicowa instrukcja, bez przeczytania której nie ma co sięgać po grę.



Współczuję posiadaczom pirackich kopii, współczuję graczom bez Pentium II, współczuję wszystkim chcącym kupić oryginał, bo w USA kosztuje 55 USD.

Termin wydania: już jest! Producent: MicroProse. Dystrybutor: IPS.

Znad pól ryżowych Korei

2nd Leutenant Yennefer


Widok z kokpitu.



Widok prawej burty.


Widok na prawe skrzydło.

EUROPEAN AIR WAR

Na polu symulatorów z II wojny światowej od czasów Overlord panował zastój. Jednak ostatnio temat stał się bardzo modny i właściwie każda szanująca się firma, a więc i MicroProse, postawiła sobie za punkt honoru stworzenie symulatora, w którym występuje np. Spitfire.

EAW dobrze trzyma klimat II wojny. Wszystkie menu to kolaże plakatów z lat 40. Dobrym przykładem są ówczesne pin-upy w hangarach. Hmm, piękne kobiety zawsze towarzyszyły pilotom – w formacji B-17 często trafia się maszyna z gołą panną na burcie :-)

Grafika ma swoisty klimat – nie jest fotorealistyczna, lecz przypomina bardzo starannie wykonany obraz. Niebo, ziemia i woda wyglądają, moim zdaniem, znakomicie. Autorzy dużą wagę przywiązali do detali: smug kondensacyjnych, sypiących się spod skrzydeł łusek, dymu z działek itp. Na ziemi „roi się" od lasów, pojedynczych drzew i krzaków, zagród, domków itp. Las po raz pierwszy wykonano jako teksturowaną bryłę nałożoną na teren – można się rozbić o jego ścianę. Miasta nie są płaskimi teksturami, zawsze stoi w nich dużo prześlicznych, małych domków – w Londynie są ich tysiące!

Po raz pierwszy wszystkie samoloty na niebie mają wymodelowane także wnętrza kabin, które można pooglądać przez podbarwione owiewki. Maszyny nie są ładne i schludne, tylko zużyte i w niektórych miejscach mocno już przykopcone gazami spalinowymi.

Grafice postawiłbym duży plus za płynność – EAW wykorzystuje standardy Glide i Direct3D. Dźwięk jest zrobiony dobrze, Niemcy nie mówią po angielsku z niemieckim akcentem (vide CFS), tylko nawijają w swojej Muttersprache. Kto nie zna języka Goethego, może włączyć angielskie podpisy.

Model lotu wykonany jest bardzo przyzwoicie, dość podobny do tego z WarBirds. Samoloty zachowują się trochę ociężale, nie polecam częstych beczek – łatwo wpaść w korkociąg. Jeżeli ktoś chce latać na najwyższym poziomie trudności, musi trochę czasu poświęcić na szkolenie. Trzeba także uważać na zacinające się karabiny, turbulencje i oczywiście wroga, który już na średnim poziomie trudności z łatwością zrobi Wam durszlak z ogona. Grupa kilkunastu bombowców lecących w ścisłym szyku budzi respekt i lepiej nie atakować jej samotnie, bliskie podejście pod 200 cekaemów to samobójstwo. Pewne zastrzeżenia może budzić mała odporność bombowców na ostrzał. Wszystkie po zaliczeniu kilku trafień gwałtownie nurkują na spotkanie ziemi albo zamieniają się w kulę ognia.

Samoloty w EAW oferują najlepsze wirtualne kokpity, jakie w życiu widziałem. Właściwie nie ma sensu używać kokpitu 2D. Padlock view łatwo opanować, a co najważniejsze – używając go, nie traci się orientacji przestrzennej. Wprawdzie EAW to symulator maszyn z okresu II wojny światowej, ale autorzy przewidzieli pewne ułatwienia dla „niedzielnych aeronautów". Na życzenie pilot może otrzymać wszystkie dane na temat atakowanej maszyny, która będzie też zaznaczona czerwonym kwadracikiem. Co jednak, jeżeli postanowi wcielić się w skórę prawdziwego lotnika z tamtego okresu? Ano, tu zaczynają się schody. Bardzo łatwo pomylić się i swojego wziąć za wroga. Dlatego trzeba bardzo wytężać wzrok albo użyć powiększenia widoku – funkcja znana z Chuck Yeager's Air Combat powróciła! Na dodatek realistyczne kamuflaże bardzo utrudniają śledzenie wrogiego samolotu na tle ziemi.

Gra oferuje trzy kampanie: bitwę o Anglię, rok 1943 i rok 1944. Polaków mile zaskoczy fakt, że w tej pierwszej można latać w Dywizjonie 303. Brzmi nieźle, tylko dlaczego nie służy w nim ani jeden Polak? :-(

EAW stanowi poważną konkurencję dla Combat Flight Simulator i WW II Fighters. MicroProse, jak zawsze, wydała bardzo solidny, godny polecenia, produkt. Doskonała jakość za normalne pieniądze. Właśnie cena jest dużym plusem – EAW wygrywa zdecydowanie z CFS.

GUNMAN











MicroProse 1998
IPS CG
Grafika: 89%
Dźwięk: 73%
Ogółem: 82%

Wymagania sprzętowe:
P133 z akceleratorem lub P166 bez akceleratora, 32 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

Warhammer 40,000 Chaos Gate

„Żarłoczny, sztucznie stworzony wirus pozbawił planetę Istvaan III wszelkiego życia w ciągu kilku minut. Dwanaście milionów mieszkańców zginęło z krzykiem sięgającym gwiazd. Całe kontynenty i miasta spłonęły, gdy gaz uwolniony na skutek jednoczesnego rozkładu wszystkich żywych organizmów na planecie wypełnił atmosferę i pokrył powierzchnię gigantycznymi ognistymi burzami, które szalały przez wiele dni".

Codex Chaos, str. 9



W taki oto spektakularny sposób Horus, wówczas główny dowódca sił zbrojnych Imperium i zastępca Imperatora, rozprawił się z buntem na planecie Istvaan III. Daje to pewne wyobrażenie o tym, jakim był człowiekiem. Były to zresztą ostatnie chwile, kiedy Horusa można jeszcze było określić mianem człowieka. Wojna na Istvaan III bezpośrednio bowiem poprzedziła zdarzenia określane w kronikach jako Herezje Horusa.

Bunt Horusa przeciwko władzy Imperatora, rozłąm wśród legionów Space Marines oraz ostateczne przejście Horusa i jego zwolenników na stronę bogów Chaosu miały miejsce dziesięć tysięcy lat temu. Od tego czasu wiele się zmieniło. Horus poległ w tytanicznym pojedynku z Imperatorem, w wyniku którego Imperator stracił kontakt z otoczeniem i stał się bezmyślną rośliną utrzymywaną sztucznie przy życiu w pojemniku kriogenicznym.

Władza przeszła w ręce dowódców wojskowych, którzy pozostali lojalni wobec Imperatora. Z dwudziestu legionów Space Marines (z których każdy liczył okrągły milion żołnierzy) tylko jedenaście pozostało wiernych Imperium. Dziewięć zjednoczyło się pod sztandarami Abaddona, syna Horusa i na zawsze zrezygnowało z człowieczeństwa, stając się wojownikami Chaosu. Na swoją siedzibę Abaddon wybrał odległe miejsce na rubieżach znanego wszechświata, zwane Eye of Terror. Miejsce, w którym czasoprzestrzeń zakrzywia się w trudny do wyobrażenia sposób, przechodząc w inny wymiar, w astralną domenę bogów Chaosu. Zaprzedając Chaosowi swe dusze, wojownicy 9 zdradzieckich legionów osiągnęli nieśmiertelność.

Przez 10 000 lat od czasu Herezji Imperium było systematycznie nękane przez wyznawców Chaosu pod przywództwem Abaddona. Najeźdźcy atakowali nie po to, by się wzbogacić czy zyskać nowe terytoria, lecz dla samej przyjemności niszczenia i mordowania. Bez powodu, bez zbędnych tłumaczeń. To systematyczna eksterminacja wszystkiego, co żyje – w imię Khorne'a (boga Krwi), Tzeentcha (boga Magii oraz Zmian), Nurgle'a (boga Plag i Zepsucia) oraz Slaanesha (boga Rządz Cielesnych). Przez 10 000 lat ludzie nauczyli się bać najazdów Chaosu bardziej niż śmierci.





Gdy zasiądziesz za klawiaturą i uruchomisz grę Chaos Gate, staniesz się dowódcą kilkudziesięciu Space Marines z zakonu Ultramarines. Najwyższy czas zacząć się bać, gdyż właśnie rozpoczyna się kolejna inwazja Chaosu. Jeżeli nie podołasz zadaniu, nastanie nowa era, a wszechświat już na zawsze pozostanie zimny, ciemny i martwy.

Przewodnik Czytelnika

Oceny

0 – 29% – zbrodnia
30 – 39% – zła
40 – 49% – mierna
50 – 59% – przeciętna
60 – 69% – dobra
70 – 79% – bardzo dobra
80 – 89% – znakomita
90 – 99% – GENIALNA, WYBITNA, KICKS ASS
100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

Znaczki

Szczególnie wyróżniające się gry uhonorowane są specjalnymi znaczkami. Oto one:



Gra miesiąca – produkt wybitny, wyrastający wysoko ponad przeciętność, oceniony zazwyczaj powyżej 90%; tym znaczkiem będzie opatrzony najwyżej jeden tytuł w miesiącu.



Wyróżnienie – gra znakomita, godna polecenia nie tylko miłośnikom gatunku, który reprezentuje.



Eureka, czyli wyróżnienie za innowacyjność – tytuł wnoszący świeże pomysły, choć niekoniecznie będący absolutnym przebojem.

Mamy nadzieję, że przewodnik ułatwi znalezienie gry spełniającej Wasze oczekiwania i wartej wydania pieniędzy, których przecież nigdy nie ma za dużo.

REDAKCJA

Mam nadzieję, że nikogo nie znudził ten długi wstęp. Poznanie pewnych faktów z historii świata Warhammera 40,000 jest jednak konieczne do zrozumienia pewnych elementów gry. Oczywiście, opisany fragment jest tylko drobnym wycinkiem całego ciągu zdarzeń. Zainteresowanych odsyłam do literatury o oryginalnym Warhammerze 40K, teraz przejdę do konkretów dotyczących samej gry.



Jak nietrudno się domyślić, Chaos Gate, podobnie jak jego figurkowy odpowiednik, jest grą strategiczną. Kampania składa się z szeregu misji (od 15 do ok. 50, w zależności od tego, czy wykonujesz nieobowiązkowe misje poboczne). Engine gry przypomina ten znany z UFO. Każdy z pięćdziesięciu kilku Space Marines, których masz do dyspozycji, określony jest wieloma współczynnikami (w większości zbieżnymi z oryginalnymi). Po wykonaniu misji każdy z ocalałych wojowników dostaje punkty doświadczenia, w zależności od tego, jak walczył i ilu przeciwników pokonał. Podobnie jak w UFO, z czasem Twoi żołnierze stają się coraz lepsi. W Chaos Gate można osiągnąć cztery poziomy (najwyższy to Mighty Hero). Gra ma wszystkie cechy charakterystyczne dla gier ufopodobnych, np. punkty ruchu, możliwość biegania, klękania, celowania. Nie muszę chyba dodawać, że jest turowa (a może i muszę, w UFO 3 była w końcu możliwość gry w czasie rzeczywistym).

Kolejna rzecz, która wszystkich pewnie zainteresuje – z jakimi przeciwnikami przyjdzie walczyć oraz jakie uzbrojenie będzie do dyspozycji. Przede wszystkim, ważny jest fakt, że podczas gry nie otrzymujesz żadnych posiłków. Twoja mała armia składa się z 5 oddziałów taktycznych, jednego oddziału Terminatorów, jednego Devastatorów, oddziału szturmowego oraz kilkunastu bohaterów specjalnych. W niektórych misjach masz też do dyspozycji pojazdy (Predatory, Land Speedery, transportery Rhino oraz Dreadnoughty). Dokładne dane na temat uzbrojenia i taktyki walki będzie można znaleźć w opisie za miesiąc, na razie na tym poprzestanę.



Teraz zajmę się przeciwnikami. Jako pierwsi stawią opór kiepsko uzbrojeni kultyści. Szybko jednak do akcji przyłączą się Chaos Space Marines (bez określenia, z jakiego legionu). To Twoi główni wrogowie. Potem do akcji wejdą Berserkerzy Khorne'a, terminatorzy Chaosu, magowie, Dreadnoughty, chaosowe pojazdy oraz cała plejada demonów (w tym Fleshhoundy, Pink Horrory, Blue Horrory, Flamery Tzeentcha, a nawet potężny Bloodthirster). Tak więc zabawa będzie urozmaicona.



Czas na ocenę oprawy gry. Podobnie jak w UFO, plansza wykonana jest w rzucie izometrycznym. Podstawowy atut grafiki to praktycznie stuprocentowa zgodność wyglądu Marines i potworów z ich figurkowymi odpowiednikami. W połączeniu ze skalą (na ekranie Space Marine ma około 3 cm) daje to wspaniały efekt – ma się wrażenie grania w prawdziwego Warhammera 40,000. Zachowano nie tylko kolorystykę oddziałów, lecz również takie detale, jak kształt hełmów czy symbole na pancerzach. Wygląda to wszystko naprawdę przepięknie, tym bardziej że duży nacisk położono na wykonanie terenu – budynki i inne elementy narysowane są z wielką dbałością o szczegóły.

Osobne pochwały (i to przez duże P) należą się oprawie dźwiękowej – po prostu genialna. W tle mroczna muzyka symfoniczna, wspaniale obrazująca klimat Warhammera 40,000. Tego się nie da opisać, trzeba samemu posłuchać. Znakomicie zrobione są wszelkie odgłosy, szczególnie mrożące krew w żyłach wrzaski Berserkerów Khorne'a oraz demoniczne chichoty... no właśnie, demonów. Słowem, prawdziwa radość dla uszu. Zresztą to było do przewidzenia – wszystkie produkty z serii Warhammera miały znakomitą oprawę dźwiękową (a szczególnie Epic).

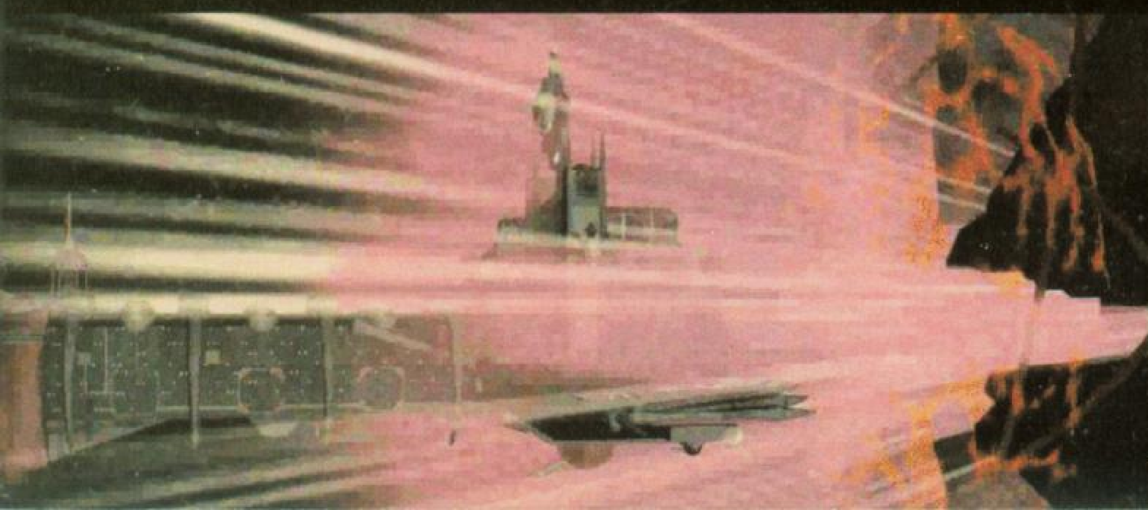
Na koniec jeszcze dodam, że Chaos Gate ma generator losowych scenariuszy, edytor umożliwiający tworzenie własnych scenariuszy oraz bardzo rozbudowane opcje sieciowe (jeden gracz dowodzi Chaosem, a drugi – żołnierzami Imperium). Chaos Gate jest grą wybitną, obowiązkową dla wszystkich wielbicieli Warhammera oraz wszystkich miłośników strategii, po prostu grą, którą trzeba zobaczyć. Więcej szczegółów znajdziecie w następnym numerze – obszerny opis gry (parametry uzbrojenia, taktyki, wskazówki i inne informacje niezbędne każdemu dowódcy Ultramarines). Na razie żegnam się i idę strzelać do imperialnych świń... oops, chciałem napisać: do chaosowego plugastwa.

FROGGER



Mindscape/SSI 1998
Optimus S.A.
Strategiczna
Grafika: 89%
Dźwięk: 98%
Ogółem: 95%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95



Myth II: Soulblighter



Wszyscy wielbiciele pierwszej części gry strategicznej Myth na pewno z niecierpliwością oczekiwali Soulblightera. Na szczęście nie trzeba było długo czekać. Są gry, które na całe wieki potrafią utknąć na etapie planowania i



zapowiedzi. Przykładem może być choćby Heroes of Might & Magic 3, której termin wydania coraz bardziej się oddala zamiast przybliżać. Firma Bungie wyczuła jednak zainteresowanie kontynuacją swojego produktu sprzed roku, więc szybko i sprawnie do-



starczyła grę spragnionym wrażeń graczom. Jaki jest Soulblighter? Rewelacyjny.

Zacznę nietypowo, bo od słabych stron. Jest ich mało, lecz jednak są. Przede wszystkim, o czym lojalnie uprzedzam, i co, jak przypuszczam, będzie koronnym argumentem przeciwników gry, Soulblighter pod względem merytorycznym niewiele się różni od Fallen Lords. Akcja toczy się 60 lat po zdarzeniach przedstawionych w części pierwszej, na tym samym obszarze (mniej więcej). Okazuje się, że pomimo zwycięstwa nad siłami ciemności, Zła nie udało się całkowicie wyplenić i powraca ono jeszcze silniejsze, by zemścić się za poprzednią porażkę. Znów będziesz więc musiał stanąć do walki z nie kończącymi się rzeszami Undeadów, zwykłych potworów i bandytów. Do dyspozycji masz z grubsza te same jednostki, co w części pierwszej (dodano kilka nowych, jak chociażby Warlocków, którzy mogą rzucać kule ognia). Napotkasz też mniej więcej tych samych przeciwników (również dodano kilka nowych rodzajów). Można by więc stwierdzić, że Myth II jest wtórny i byłoby w tym



nieco prawdy. Myślę jednak, że miłośnicy Mytha wybaczą mu to. Drugim malutkim mankamentem jest fakt, że drobne elementy



terenu (drzewa itp.) oraz postacie w dalszym ciągu są sprite'ami, a nie trójwymiarowymi modelami. Wiadomo jednak, że moc obliczeniowa komputera też ma granice...

Jeżeli zaś chodzi o engine – na pierwszy rzut oka wydaje się, że niewiele się zmieniło. Już po chwili jednak przecierasz oczy, przyglądasz się uważniej, z bliska, a szczęka opada Ci coraz niżej i niżej... Mówią, że diabeł tkwi w szczegółach. Jeżeli to prawda, to Soulblighter kryje cały legion. Krajobraz jest w nim bowiem absolutnie oszałamiający. W rozdzielczości 800x600, oczywiście z akceleracją sprzętową, wygląda nieprawdopodobnie. Nad polami snuje się mgiełka, krople deszczu padają na falującą powierzchnię wody, powodując charakterystyczne kółka, idący przez wodę żołnierze zostawiają za sobą ślady, a ich odbicia, lekko falujące, po prostu zabijają. Ptaki latają, w lesie hasają różne zwierzęta, a podpalona trawa pali się pięknym, ultrareali-



stycznym ogniem, buchając kłębami dymu. Tego się po prostu nie da opisać!

Równie świetnie zrobione są dźwięki. Ptaki ćwierkają, chłopi zagadują Cię, gdy koło nich przechodzisz, lub krzyczą wniebogłosy, gdy gonią ich zombie, Twoi żołnierze komentują rozkazy, które wydajesz, woda szumi, po prostu realizm, ot co. Wszystko doprawione wspaniałą, nastrojową muzyką. Warto jeszcze dodać, że do Soulblightera dołączono dwa bardzo rozbudowane programy umożliwiające projektowanie własnych map i tworzenie scenariuszy.

Soulblighter jest, moim zdaniem, wspaniały i wielki. Myślę, że szybko zgodzisz się ze mną, gdy dorwiesz się do własnej kopii gry. W przyszłym miesiącu planuję obszerny opis Mytha II.

FROGGER

Myth II SOULBLIGHTER

GT Interactive/Bungie 1998
L.E.M.
Strategiczna
Grafika: 98%
Dźwięk: 92%
Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 6x, Windows 95

MAGIC & MAYHEM



Dysponujący potężną mocą zły Overlord pragnie zawładnąć światami, obalić dotychczasowych władców i zniszczyć wszelkich wrogów. Na drodze staje mu młody czarodziej oraz jego wuj. Jak się łatwo domyślić, w postać siostrzeńca wciela się gracz.

Na Magic & Mayhem czekali ci, którzy lubią strategie, i ci pasjonujący się RPG. Łączy ona bowiem oba gatunki, co zresztą staje się coraz bardziej modne. Rozgrywka została podzielona na trzy etapy: świat Celtów, starożytna Grecja oraz Średniowiecze, każdy składający się z ponad 10 misji. Misje częściowo zależą od siebie, gdyż gracz gromadzi punkty doświadczenia i zbiera przedmioty, których będzie mógł użyć w dalszych walkach.

Choć M&M jest przede wszystkim strategią czasu rzeczywistego, nie mamy w niej jednak do czynienia z tak typowymi dla tego gatunku możliwościami rozbudowy infrastruktury. Tu rzecz polega wyłącznie na walce, zdobywaniu magicznych przedmiotów, umiejętnym stosowaniu czarów oraz wypełnianiu pewnych zleceń, często podobnych do zadań prostej przygodówki. Jedynymi ważnymi budowlami występującymi w grze są źródła mocy magicznej, dzięki którym nasz bohater–czarodziej może kumulować mana i w efekcie rzucać czary.

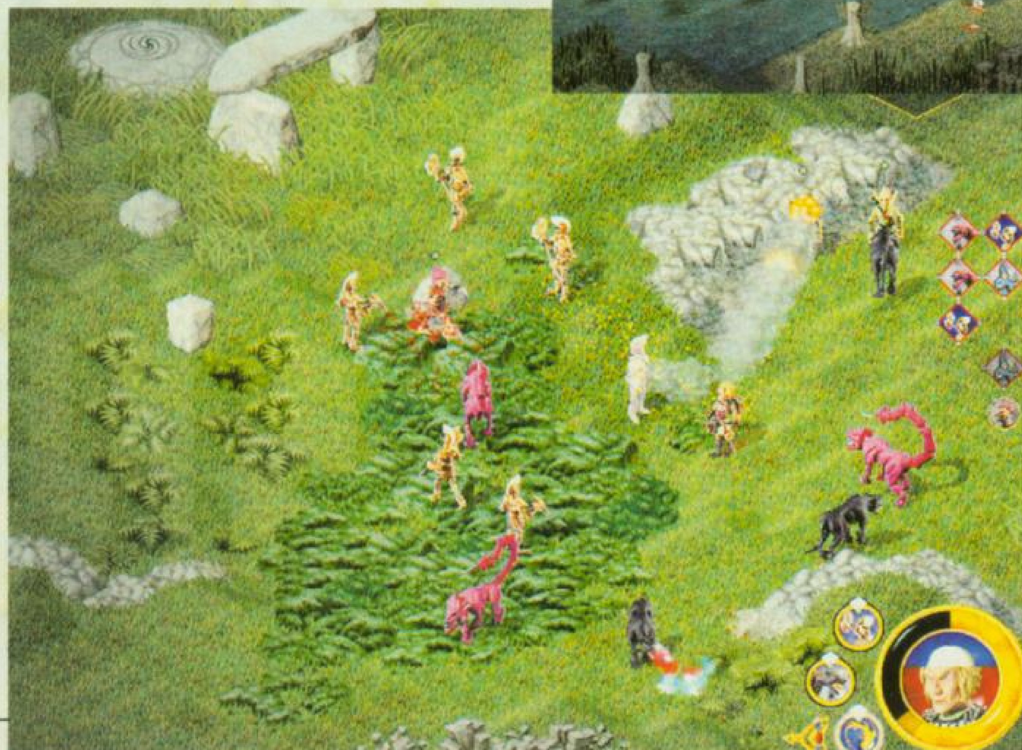
Gracz ma do dyspozycji trzy rodzaje talizmanów (Law, Neutral i Chaos) oraz 21 magicznych przedmiotów. Każdy magiczny artefakt można łączyć z talizmanem danego rodzaju, otrzymując w efekcie inny czar. Artefakt połączony z talizmanem Chaos może dać czar wskrzeszania zmarłych, a z talizmanem Law – umiejętność leczenia ran. Jak łatwo obliczyć, gracz może dysponować maksimum 63 czarami (ale podczas bitwy może korzystać z 21). Są to zaklęcia przyzywające różne kreatury, np. elfy, trolle, jednorożce, smoki, gryfy oraz różnego rodzaju „nieumarłych", ale również zwiększające możliwości danego potwora albo potężne czary bojowe w rodzaju Deszczu Meteorów lub standardowej Kuli Ognia.





Technika walki w Magic & Mayhem została przygotowana naprawdę dobrze. Przeciwnicy potrafią atakować całymi hordami, ale też szybko przemieszczać się i uciekać przed przeważającymi siłami. Bohaterowie stojący na czele wrogich sił myślą. Otoczeni przez nasze oddziały zawsze starają się uciekać, przyzywają przy tym na pomoc własne kreatury lub leczą rany. Albo też skutecznie kontratakują, niszcząc pościg za pomocą morderczych czarów. Również bardzo rozsądnie zachowują się jednostki gracza. Pozostawione same, dają sobie doskonale radę bez jego interwencji.





Walkę ułatwia fakt, że interfejs użytkownika został znakomicie przygotowany. Możliwości wyboru (walka, czarowanie, używanie wielu przedmiotów) jest, co prawda, dużo, ale nigdy nie znalazłem się w sytuacji, by pogubić się w walce i gorączkowo szukać ikony, na którą należy kliknąć.

Grafika Magic & Mayhem jest świetna: bardzo ładna, a przy tym czytelna. Podczas walki możemy dostrzec wszelkie potrzebne z punktu widzenia strategicznego szczegóły, a nie tylko jedno, wielkie kłębowisko, w którym nie mamy pojęcia, kto kogo właśnie bije. Czary działają w bardzo efektowny sposób, zwłaszcza polecam Deszcz Meteorytów i Łańcuch Błyskawic – trafiony nim potwór wygląda jakby był właśnie prześwietlany rentgenem. Niestety, pewne zastrzeżenia można mieć do dźwięku. W grze nie ma wielu dialogów, ale twórcy Magic & Mayhem nawet nie próbowali zdigitalizować ich, co na pewno bardzo uatrakcyjniłoby zabawę.

Magic & Mayhem jest grą bardzo interesującą i inteligentnie zrealizowaną, a poza tym ma w sobie czar, który różni dzieło mistrza od dzieła zwyczajnego rzemieślnika, liczącego tylko, ile na nim zarobi. Do programu dołączono edytor scenariuszy, niestety dość uproszczony – nie pozwala na rysowanie własnych map, jedynie na określanie najważniejszych parametrów. Magic & Mayhem ma też wbudowaną opcję gry wieloosobowej, ale temat ten, z niezrozumiałych dla mnie powodów, pominięto w instrukcji.

JACEK PIEKARA

MAGIC & MAYHEM

Virgin/Mythos 1998
IPS CG
Strategiczna/RPG
Grafika: 85%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 93%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 133, 32 MB RAM,
CD-ROM 4×, Windows 95/98

HERETIC II

Half-Life był ładny. Sin (moim zdaniem) jeszcze ładniejszy. Już człowiek myślał, że z engine'u Quake'a II nic więcej nie da się wycisnąć i wtedy pojawił się Heretic II.

Firma Raven Software po raz kolejny położyła ręce na kodzie wyprodukowanym przez id Software i po raz kolejny udowodniła, że potrafi z niego zrobić dobry użytek. Raven jest twórcą zarówno Heretica, jak i serii Hexen. Akcja obu gier toczy się w tym samym świecie, ale w różnych jego częściach.



Corvus, bohater pierwszego Heretica, pokonał D'Sparila, Wężowego Jeźdźca, którego knowania omal nie doprowadziły do całkowitego zniszczenia pięknego królestwa Pathoris. Jednak Corvus musiał zapłacić straszną cenę za zwycięstwo. Konający D'Sparil rzucił potężną klątwę, skazując go na błąkanie się po bezdrożach zaświatów. W końcu Heretykowi udało się dotrzeć do bramy pilnowanej przez demonicznego strażnika. Po krótkiej walce elf zaczął wycierać ostrze włóczni, gdy nagle pojawił się przed nim jeden ze słynnych Tomów Mocy – magiczna księga, w której zamknięta została esencja życiowa Serafów, istot równych bogom, twórców Pathoris.





Tom otworzył przed nim przejście do Silverspring i bohater mógł wreszcie powrócić do domu, aby odebrać należne mu honory. Niestety, okazało się, że całe miasto zostało dotknięte nieznaną plagą, zamieniającą dobrotliwe elfy w żądne krwi zombiaki. Corvus musi dowiedzieć się, co jest przyczyną straszliwej choroby i znaleźć na nią lekarstwo.





Jego podróż nie będzie długa – to właśnie jedyna, ale bardzo poważna wada – grę udało mi się skończyć w trzy dni. Gdyby nie to, zasługiwałaby na jeszcze wyższą ocenę, bo – doprawdy – takiej oprawy nie widziałem od czasów Unreala. Koderzy z Ravena dokonali istnych cudów i przeistoczyli przaśnie wyglądającego Quake'a w niezwykle pięknego motyla.

Grafika zachwyca i to od początku. Przede wszystkim Heretic II jest grą TPP. Ta zmiana nie wszystkim się spodoba, bo gra się zupełnie inaczej niż w normalny FPS. Jednak dzięki temu zabiegowi nasza postać potrafi wykonać wiele nowych czynności. Oprócz normalnych skoków może jeszcze robić salta, a uzbrojona we włócznię – za jej pomocą wydłużyć skok. Wspina się też po linach i, aby łatwiej unikać ataków przeciwnika, turla się na boki. Włócznia umożliwia wykonanie kilku ciosów, potem w trakcie gry można podnieść jej siłę i w końcu staje się jedną z najmocniejszych broni w grze.

Heretic miał broń z Dooma przystosowaną do średniowiecznego klimatu. W drugiej części broń podzielono na dwie kategorie – czary, do których potrzebna jest mana, i przedmioty magiczne, wymagające odpowiedniej amunicji. Oprócz czarów ofensywnych, np. Firewall czy Sphere of Annihilation używających zielonej many, mamy też zestaw czarów defensywnych działających na niebieską manę. Najważniejszy jest Tom Mocy, który zmienia i wzmacnia działanie wszystkich typów broni i czarów ofensywnych. Niestety, jego działanie nie trwa długo.

Dodanie wielu nowych efektów specjalnych całkowicie zmienia wygląd znanego nam engine'u. Doskonale wygląda ogień oraz płonące kawałki drewna. Woda faluje, a kiedy się zanurzymy, zamiast zwyczajnego „polyblenda" (efektu przyćmienia) mamy bardzo ładnie wykonaną mgłę. W niektórych miejscach (zwłaszcza w dalszych częściach gry) Heretic przebija nawet Unreala. Tak ładnie wykonanego laboratorium jeszcze nie widziałem.



Oprawa dźwiękowa jest dopracowana. Odgłosy stąpania zmieniają się w zależności od powierzchni, różne są nawet odgłosy pływania do przodu i do tyłu. Doskonałe są też eksplozje wywoływane czarami. Muzyka, zapisana w formacie audio, jak zwykle pomaga wczuć się w mroczny klimat Średniowiecza.

Mieliśmy już interaktywny film akcji, były dwie gry SF – teraz przyszedł czas na fantasy. I to fantasy w bardzo dobrym gatunku. Heretic II wciąga całkowicie – nie chce się grać w nic innego. Niestety, zbyt szybko się kończy. Na szczęście przygotowywany jest dodatek z „nowymi misjami", jednak musimy na niego poczekać przynajmniej do marca.

ZOOLTAR

HERETIC II

Activision/Raven 1998
L.E.M.
3D/Przygodowa
Grafika: 95%
Dźwięk: 90%
Ogółem: 87%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

TRESPASSER

Jeśli wierzyć zapewnieniom producenta, Trespasser ma być grą całkowicie nowatorską i przełomową, wytyczającą nowe kierunki rozwoju branży i śmiało zdążającą tam, gdzie jeszcze nikt... O, przepraszam! Trochę mnie poniosło, choć wieści, jakie od czasu do czasu docierały z Electronic Arts były utrzymane w podobnym tonie. I rzeczywiście w Trespasserze otwiera się worek nowości. Przyjrzyjmy się najważniejszym.

Ta gra nie jest strzelanką sensu stricto, lecz przygodówką, w której korzystanie z broni palnej stanowi jeden z elementów niezbędnych do jej ukończenia. Ponieważ jednak jest jednocześnie grą 3D, zacznijmy klasycznie – od engine'u graficznego.

Po uruchomieniu Trespassera zwraca się uwagę na otoczenie – nie jest to zamknięte pomieszczenie, tylko od razu otwarta przestrzeń – podczas gry raczej rzadko będziemy odwiedzać budynki. Przestrzeń jest, przynajmniej na oko, niezwykle rozległa – często na horyzoncie widnieją góry czy dalekie budowle, które nie są tylko elementem tekstury, ale prawdziwymi obiektami trójwymiarowymi. Jest też bardzo dużo drobnych obiektów – drzewa, kwiaty, kamienie, słupy telegraficzne, jakieś skrzynki – wszystko jako samodzielne obiekty 3D. Najlepszą tego ilustracją jest broń – to już nie dwuwymiarowe sprite'y, tylko przedmioty, które można dokładnie obejrzeć z każdej strony.



Tak wielka liczba oddzielnych obiektów pozwala podejrzewać, że do ich wyświetlenia konieczna jest spora moc obliczeniowa. To prawda. Trespasser wprawdzie pozwala obejść się bez akceleratora 3D (ale uwaga – procesor Pentium II jest w takim przypadku niezbędny), ale dopiero z nim pokazuje swoje prawdziwe, bardzo ładne oblicze. Szybko okazuje się jednak, że sama karta 3D to nie wszystko. Ze względu na dużą liczbę zastosowanych tekstur potrzebna jest spora pamięć – 64 MB to praktycznie minimum, zaś dopiero podwojenie tej wartości pozwala grać wygodnie.



Dlaczego tak doskonała grafika w informacjach prasowych została zepchnięta na dalszy plan? Otóż bodaj po raz pierwszy w historii gier FPP zatroszczono się o odwzorowanie praw fizyki. Co prawda na razie ogranicza się to jedynie do zasad dynamiki Newtona, ale teraz praktycznie każdy przedmiot może być podniesiony, popchnięty, przewrócony, rzucony i tak dalej. Można przestawiać pudła i budować z nich skocznie, obrzucać kamieniami dinozaury oraz pchnięciem otwierać drzwi i patrzeć, jak kołyszą się na zawiasach. Jakość modelowania jest bardzo przyzwoita – np. rzucony na zbocze góry karabin (czyli przedmiot „podłużny") nie zsunie się, lecz sturla, obracając się wokół swojej długiej osi. Nie jest to tylko „kwiatek do kożucha". Interaktywność otaczającego świata została twórczo wykorzystana przez autorów – często ukończenie poziomów jest bez niej niemożliwe (np. aby przeskoczyć przez wysoki mur, trzeba zbudować konstrukcję i wspiąć się po niej).



Electronic Arts reklamuje też doskonałą Sztuczną Inteligencję, w jaką wyposażono wałęsające się po terenie dinozaury (jest ich dość sporo, jako że fabułę oparto na filmie Lost World). Ten element jest jednak daleki od doskonałości, choć trzeba przyznać, że bestie można przestraszyć oraz rozwścieczyć. Potrafią czasem działać zespołowo i to nie tylko podczas ataku na gracza – kilka razy zaobserwowałem zbiorowe polowanie raptorów na jakiegoś dużego gada.

Tyle o zaletach, czas na łyżkę dziegciu. Najbardziej denerwujące są okresy nudy zdarzające się podczas gry. Sama fabuła – stawiająca przed graczem zadanie wydostania się z wyspy, która zupełnie przypadkiem okazuje się pełna odtworzonych genetycznie, prehistorycznych gadów – może wciągnąć. Klimat bardzo umiejętnie buduje też muzyka i efekty dźwiękowe – między innymi komentarze Johna Hammonda w wykonaniu Richarda Attenborough. Niestety, często należy po prostu iść w jakimś kierunku przez kilka minut, aby ukończyć poziom – niezbyt inspirujące, ale najwyraźniej wyspa jest duża...

Można także czepiać się niezbyt efektownego intro i outro, a także niedokładności modelu fizycznego. I tak jednak Trespasser zasługuje na bardzo wysoką ocenę.



PIOTR GAWRYSIAK

TRESPASSER

Electronic Arts 1998
IPS CG
3D
Grafika: 92%
Dźwięk: 71%
Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Anno 1602

Cóż takiego zdarzyło się w roku 1602? Powstała holenderska Kompania Wschodnioindyjska, urodził się Marco Scacchi, kompozytor włoski, a Maksymilian III, książę z dynastii Habsburgów linii tyrolskiej, syn cesarza Maksymiliana II, objął władzę w Austrii. Niby nic ważnego, może dlatego tytuł wydaje się intrygujący.

Gra zresztą również, choć z nieco innych powodów. Jest to symulacja świata epoki kolonialnej, której akcja rozgrywa się w wyimaginowanym Nowym Świecie złożonym z wysp. Zadaniem gracza, jako zarządcy kolonistów, jest rozwój kolonialnej społeczności, gdy metropolia zupełnie o niej zapomniała.



Problemów nie brakuje, tym bardziej że na zamieszkanym przez nas archipelagu pojawiły się kolonie innych państw. Zazwyczaj na początku są przyjaźnie nastawione, można zająć się gospodarką i zadowalaniem kolonistów.

Poziom ich ukontentowania wyraża się w sposób dość oczywisty – rośnie status społeczny, a tym samym ilość złota płacona z podatków. Wraz ze wzrostem pozycji w społeczeństwie rosną także wymagania. Na początku wystarczy im trochę tkaniny i dostęp do kaplicy. Gdy awansują do arystokracji, żądają biżuterii, przypraw, alkoholu, tytoniu, kakao i dostępu do teatru, kościoła, szkoły wyższej. Na początku możemy wystawić zaledwie kilka budowli i musimy żywić ludzi wyłącznie rybami. Z czasem z importera dóbr wysoko przetworzonych, jak broń czy biżuteria, stajemy się eksporterem, kupując niekiedy surowce.



Gospodarka trochę trąci komunizmem w czystej postaci, realizując hasło: „każdemu według potrzeb". Klienci nie płacą za towary, a warsztaty i fermy, podobnie jak instytucje kulturalno-oświatowe, utrzymywane są z kasy kolonii (na szczęście można je zamknąć, minimalizując koszty, gdy ich praca jest chwilowo niepotrzebna). Nie przeszkadza to mieszkańcom wymagać od władz darmowych towarów i materiałów budowlanych (oznaką statusu jest dom).

W ramach jednej zasiedlonej wyspy nie trzeba robić wiele – tragarze sami wiedzą, jakie towary skąd i dokąd nosić. Do nas należy tylko zbudowanie zakładów produkcyjnych, wyznaczenie terenów pod domy, określenie wysokości podatków. Obsługa gry, jakkolwiek w pierwszej chwili mało intuicyjna, okazuje się dość prosta.

Gorzej wygląda sprawa z połączeniem dwóch wysp w jeden organizm gospodarczy, co prędzej czy później staje się nieuniknione. Środkiem transportu są statki obsługiwane... ręcznie. Co prawda istnieje opcja wyznaczenia stałej linii żeglugowej, ale ani razu nie udało mi się jej poprawnie ustawić. Towary zabrane z jednego portu były wożone po wyznaczonej trasie w nieskończoność. Ręczne sterowanie nie sprawia kłopotu, gdy ma się 1 czy 2 wyspy, przy 3–4 staje się już problemem. Gdy dojdzie do tego konieczność prowadzenia wojny, gospodarka idzie w kąt – u mnie skończyło się to kiedyś spadkiem populacji jednej z wysp z ponad 2250 ludzi do 1430.



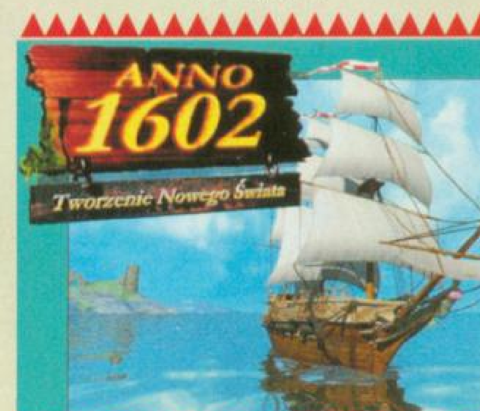
Prowadzenie wojny jest pod tym względem rzeczywiście trudne (tak zapowiadali autorzy). Bitwy rozgrywane są w czasie rzeczywistym na tej samej mapie. Niszczyć można wszystko, co przeciwnik wybudował, a oprócz oddziałów konnicy, artylerii i piechoty pokonać trzeba okręty wojenne patrolujące wody przybrzeżne i fortyfikacje wznoszone w głębi lądu. Sami przeciwnicy nie są zbyt wymagający w walce (np. nie odtwarzają stoczni po zniszczeniu, dają się wciągać w proste pułapki), choć w miarę umiejętnie wznoszą budowle obronne.

Pisząc już bez ironii – wojna w świecie Anno 1602 to rzeczywiście kosztowna zabawa. Najpierw trzeba osiągnąć wysoki poziom techniki, potem przeznaczyć sporo środków na wyposażenie i wyszkolenie oddziałów, następnie płacić za ich utrzymanie. Do tego ich żywot na polu bitwy przy wyrównanych siłach nie jest zbyt długi.



Gra Anno 1602 wciągnęła mnie na dziesiątki godzin, choć, przyznaję, na długo przed premierą byłem jej entuzjastą. Entuzjazm wzrósł, gdy zobaczyłem porządnie zrobioną wersję polską (bez dźwięku właściwie nie da się grać). Spędziwszy z Anno trochę czasu, znalazłem jednak kilka denerwujących wad, obniżających grywalność: kłopoty ze zautomatyzowaniem transportu, zbyt mała liczba wysp zdatnych do zasiedlenia i konieczność powtarzania pierwszych czynności podczas realizacji każdego scenariusza – to wszystko sprawia, że nie mogę z czystym sumieniem polecić gry każdemu. Zaledwie (a może aż) dobra.

SIR HASZAK



Infogrames/Sunflowers/
Max Design 1998
CD Projekt
Strategiczna
Grafika: 80%
Dźwięk: 86%
Ogółem: 68%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

THE SETTLERS III

„Zmieniło się tak wiele, a nic się nie zmieniło" – śpiewa bard polskiej prawicy, Leszek Czajkowski. Słowa te pasują również do trzeciej części arcypopularnej gry The Settlers. Oto bowiem długo oczekiwany sequel nie przyniósł rewolucji, jak się tego niektórzy spodziewali – okazał się tylko kolejnym etapem ewolucji. Czy to dobrze? Ano, zobaczmy.

Na początku krótkie wyjaśnienie, co to jest The Settlers. Otóż w grze odnosi się sukces dzięki prawidłowemu zbilansowaniu gospodarki małego państewka, zamieszkanego przez pracowitych osadników. Budując kolejne budynki – tartaki, farmy, kopalnie – trzeba zadbać o właściwy rozwój osadniczego społeczeństwa i, w konsekwencji, armii. Wszystko po to, aby napawać się widokiem kraiku funkcjonującego jak mechanizm szwajcarskiego zegarka oraz odnieść ostateczny sukces.

Tym razem dodano ideologię. Gracz wciela się w postać wysłannika swojego boga: Horusa, Jowisza lub Ch'Ih-Yu. Wierni mają się zmierzyć w ostatecznym zarządzonym przez Niego – boga bogów – pojedynku. W legendę wprowadza rysunkowe (raczej humorystyczne) intro.

Przyznaję, że po pierwszym kontakcie z trzecią częścią miałem mieszane uczucia. Menu po lewej, sami osadnicy bardziej podobni do lemmingów niż do swoich poprzedników, no i... zaraz, gdzie jest opcja budowania drogi? W The Settlers III nie trzeba już budować dróg. To pierwsza zauważalna zmiana. Druga jest bardziej wstrząsająca: nie ma zamku pełniącego też rolę wielkiego magazynu. Wszystkie towary z miejsca produkcji lub zdobycia nosi do punktu przeznaczenia od początku do końca jeden osadnik – w poprzednich częściach robiło się to systemem „od chorągiewki do chorągiewki" (a jeszcze niedawno znajomi opowiadali, jak wnosili meble na IV piętro metodą „na settlersów").

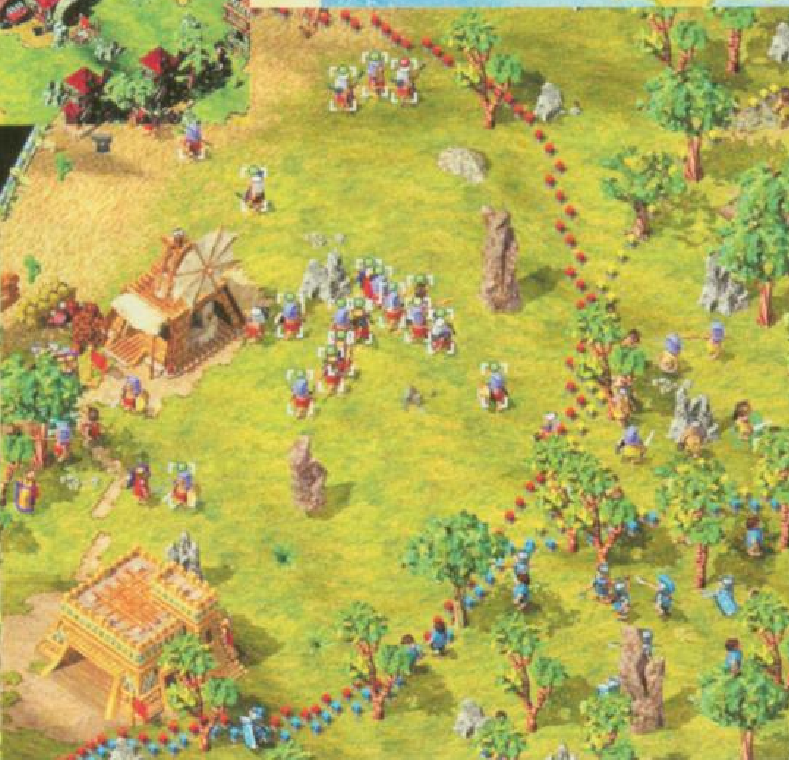


Elementów dodatkowych jest znacznie więcej. Można budować stocznie, a w nich łodzie. Pojawił się handel i związane z nim elementy: osiołki, statki transportowe, rynek i doki. Każda z trzech ras ma swoje specyficzne minerały, budynki i produkty, na przykład Egipcjanie – piwo, Chińczycy – ryż, a Rzymianie – wino i węgiel drzewny.

Największe zmiany można zaobserwować w sferze militarnej, co jest całkiem zrozumiałe, gdyż była to pięta achillesowa The Settlers I i II. Tym razem sami decydujemy o naborze i typie tworzonych żołnierzy (mogą być uzbrojeni w miecze, łuki lub włócznie), o nawiązywaniu walki i, ewentualnie, sromotnej ucieczce z pola bitwy. Pojedynczych wojowników, podobnie zresztą jak geologów, zaznacza się i kontroluje w sposób typowy dla RTS-ów, choć ze względu na nadużywanie PPM jest to trochę niewygodne (przycisku używa się zarówno do przewijania ekranu, jak i zaznaczania punktu docelowego). Wprawdzie strategii nadal jest w bitwach niezbyt wiele, bo pojedynczych rycerzy kontrolować się nie da i zazwyczaj do walki rzuca się całą zbrojną gromadę (zresztą wojacy sami z siebie są dosyć ruchliwi i napastliwi), jednak nareszcie możemy nadzorować poczynania naszych sił.









Grafikę The Settlers III można określić tylko jako perfekcyjną. Na każdym kroku widać wielką staranność, dbałość o szczegóły i przejrzystość formy. Także animacja jest rewelacyjna, wszystko wygląda wspaniale. A przy tym, co ważne, całkiem nieźle działa na słabszych komputerach. Gorzej jest z dźwiękiem – monotonny i zdecydowanie gorszy niż w SII.



Ale cóż, nie ma dymu... to znaczy, nie ma róży bez kolców.

Doskonała. Taka jest ta gra. Nic dodać, nic ująć.

JAKUB T. JANICKI



Blue Byte 1998
CD Projekt
Strategiczna
Grafika: 91%
Dźwięk: 71%
Ogółem: 90%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 100, 32 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95/98

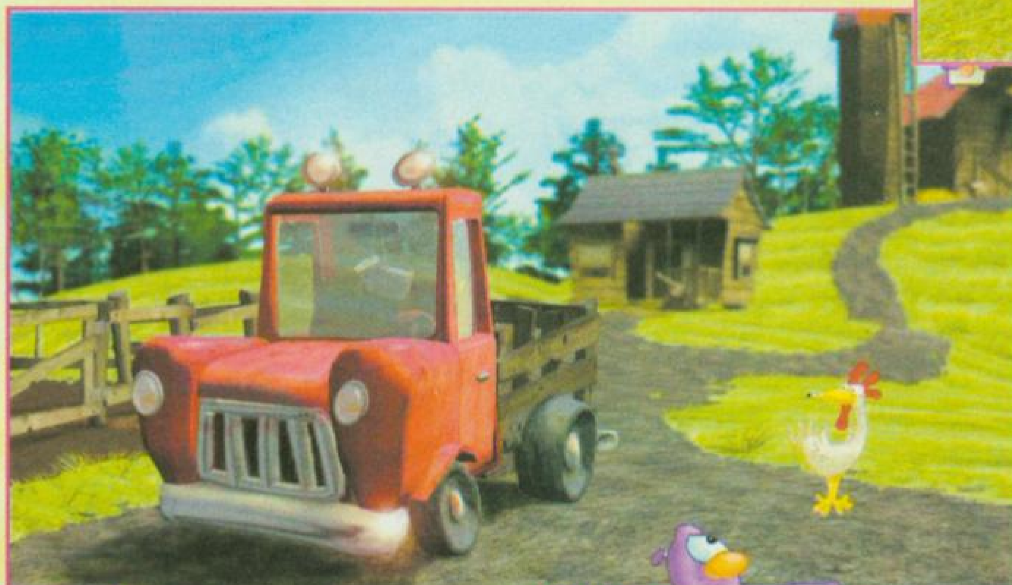
UFOs

Ciemną pustkę kosmosu rozdziera błysk. Pojawia się latający spodek sypiący iskrami z dysz i zawodzący silnikiem (to znaczy zawodziłby silnikiem, gdyby w próżni rozchodził się dźwięk). To spodek naszego bohatera. Kamera przesuwa się do środka pojazdu i po raz pierwszy mamy okazję zobaczyć pilotującego go stworka. Wygląda jak...jak... No cóż, nie ukrywam, że najlepszym jego odpowiednikiem jest lekko nadmuchana, fioletowa prezerwatywa (wszystkich czytelników o słabych nerwach przepraszam za to porównanie). Stwór ma jedno duże oko ponad kulfoniastym, żółtym nosem. Wygląda naprawdę przezabawnie i tak też się zachowuje.

Chwilę później kontemplację postaci kosmity przerywa dźwięk dzwonka alarmowego. Właśnie skończyło się paliwo. Na szczęście w pobliżu znajduje się akurat jakaś planeta. Mała, parszywa planetka na krańcach cywilizowanego wszechświata, wyglądająca z daleka jak niebieska piłeczka w zielone ciapki. Gdyby nasz kosmita był oczytany, wiedziałby, że mieszkańcy tej planetki nazywają ją Ziemią. Z braku lepszych miejsc kosmita ląduje awaryjnie na powierzchni. Konkretnie – w samym środku wybiegu dla świń, w pobliżu gospodarstwa wiejskiego.

Tak zaczyna się wielka przygoda małego kosmity w nieznanym mu świecie. Jedni się go boją, inni biją, nikt natomiast nie potrafi się z nim dogadać. A to dlatego, że nasz kosmita wydaje serię dziwacznych dźwięków, nie zrozumiałych dla mieszkańców niebieskiej planety. Nie wyklucza to jednak interakcji z innymi istotami. Pozostaje uniwersalny język migowy, za pomocą którego czasami udaje się kogoś do czegoś nakłonić lub (dużo częściej) wywołać reakcję negatywną, czyli oberwać ciężkim przedmiotem w odpowiednik głowy.







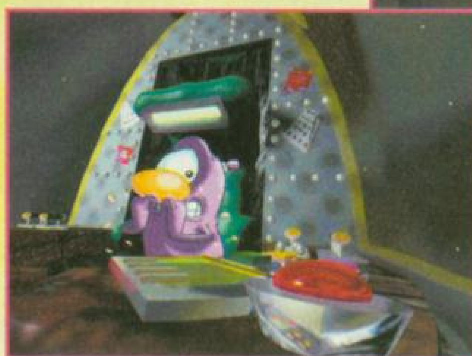






UFOs ma zwariowany klimat, a naszemu bohaterowi praktycznie na co drugiej planszy przytrafiają się takie przygody, że aż włosy się jeżą na głowie. Na szczęście to nie jest gra Sierry, w której każde potknięcie kończy się śmiercią. Kosmita, podobnie jak każdy bohater kreskówki, jest odporny na wszelkie uszkodzenia ciała. Nie musisz zatem przejmować się jego losem – po prostu rób to, na co masz ochotę i uważnie obserwuj rozwój wydarzeń.

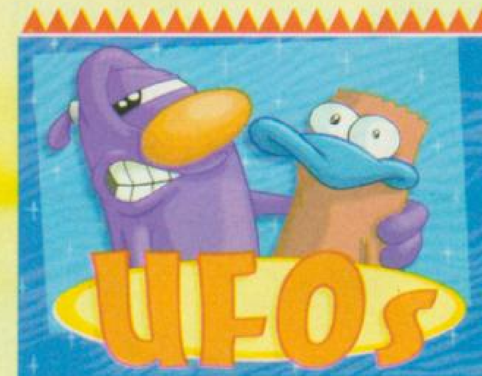
UFOs ma bardzo ładną grafikę i to właśnie jest jednym z jej największych atutów. Wszystkie tła są ręcznie rysowane i w wysokiej rozdzielczości. Również postacie starannie dopracowano, szczególnie ich animację. UFOs wygląda jak porządna kreskówka i klimatem rzeczywiście przypomina niektóre filmy animowane z Cartoon Network. Moim zdaniem najbliższa UFOs jest seria Cow & Chicken – równie zwariowana atmosfera. Dotyczy to zarówno grafiki postaci (mocno karykaturalne), jak również humoru (miejscami prawie niesmaczny). Jeżeli ktoś nie lubi tego rodzaju lekko wulgarnych dowcipów, nie powinien się brać za UFOs. Pomimo cukierkowej grafiki i zabawnych postaci, UFOs raczej nie jest grą dla najmłodszych. Nie twierdzę oczywiście, że tylko starzy gracze powinni się nią zainteresować, ale niektórzy rodzice pewnie nie byliby zadowoleni, widząc swoje pięcioletnie pociechy przy tej grze. Kolejnym atutem UFOs jest polski język.





UFOs to bardzo przyzwoicie wykonana przygodówka. Może nie jest to superhit, ale prezentuje się znakomicie jak na produkcję o ograniczonym budżecie. Cena przystępna, zważywszy że UFOs jest sprzedawana jako jedna z gier pięciopaku polskich przygodówek. To znakomity prezent dla młodszego brata lub siostry (nie należy jednak dawać gry dzieciom poniżej, powiedzmy, 8 lat). Na rynek powinno trafiać więcej tego typu produktów.

FROGGER



Artech Studios 1998
Optimus S.A.
Przygodowa
Grafika: 79%
Dźwięk: 67%
Ogółem: 73%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

King's Quest 8 Mask of Eternity

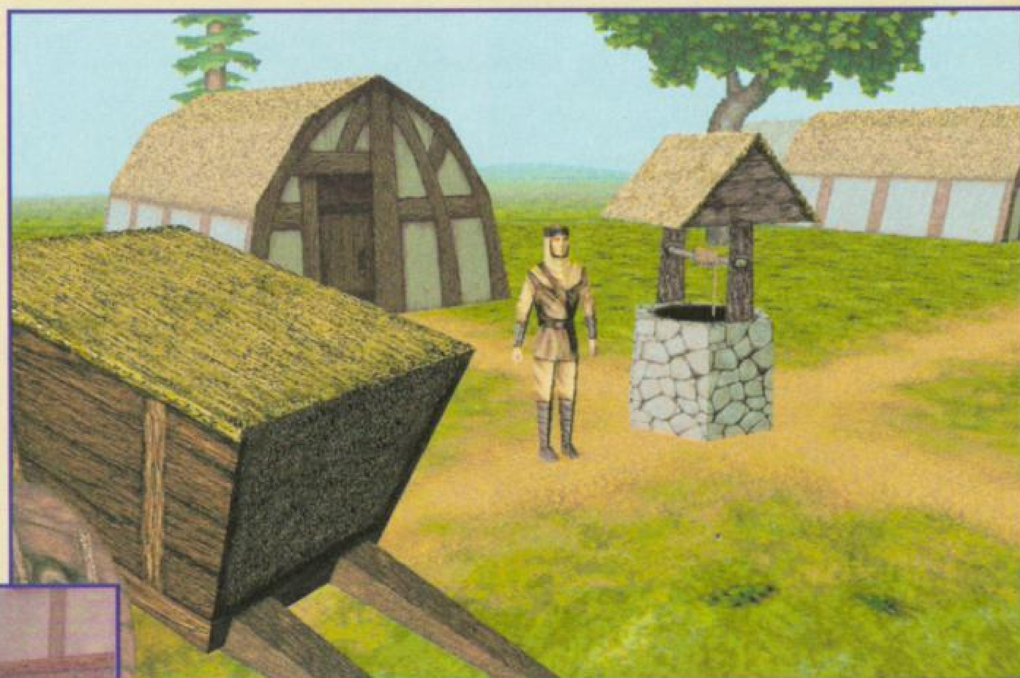
Już po raz ósmy królestwo Daventry znalazło się w opałach. Seria King's Quest, obok Ultimy, należy do najdłuższych i najstarszych (KQ 1 to jedna z pierwszych przygodówek na PC, w które grałem). Na jej przykładzie można zaobserwować wszystkie ważniejsze ewolucje wyglądu i obsługi przygodówek na przestrzeni ostatnich lat. Najważniejszą zmianą było oczywiście przejście z systemu wydawania poleceń słownych do systemu ikonowego (Sierrowy odpowiednik słynnego SCUMM firmy LucasArts), a potem do tzw. uniwersalnego kursora, czyli systemu do dziś wykorzystywanego w tej czy innej formie w 90% współczesnych gier komputerowych.

No właśnie... Do dziś? A może raczej do wczoraj, ponieważ przygodówki przeżywają kolejną rewolucję. Było jasne, że tak się stanie, przewidziałem to już jakiś czas temu, pisząc o przyszłości gatunku (Gambler 12/97, „Gry komputerowe roku 2000"). Chodzi oczywiście o fakt, że gry przygodowe stają się w pełni trójwymiarowe. Pierwszymi zwiastunami były produkcje pseudo 3D, np. Dark Earth czy Grim Fandango. Oto jednak na rynku pojawiły się pierwsze programy, które, wydaje się, położą podwaliny pod nową kategorię. To właśnie King's Quest 8 oraz Redguard. Wyglądem i typem engine'u przypominają Tomb Raidera, lecz pod każdym innym względem są to przygodówki.

Oprócz zmian natury technicznej (jak choćby sposób obrazowania przestrzeni, po której się poruszamy) w KQ8 można zauważyć kilka innych detali, które odróżniają tę część sagi od poprzednich. Po pierwsze i najważniejsze – Mask of Eternity zawiera elementy RPG. Główny bohater, Connor, zdobywa punkty doświadczenia i osiąga kolejne poziomy, dokładnie tak jak w klasycznych grach RPG. Oczywiście system jest ekstremalnie uproszczony (prawie żadnych współczynników), ale i tak wprowadza do gry zupełnie inną atmosferę. Teraz już trzeba mierzyć zamiary na siły. Nie można porywać się na niektóre zadania w początkowych fazach gry, gdy nasz bohater jest słabiutki. Poza tym KQ8 ma kilka innych cech charakterystycznych dla RPG, np. poziom zbroi, różne rodzaje broni oraz wskaźnik zdrowia.

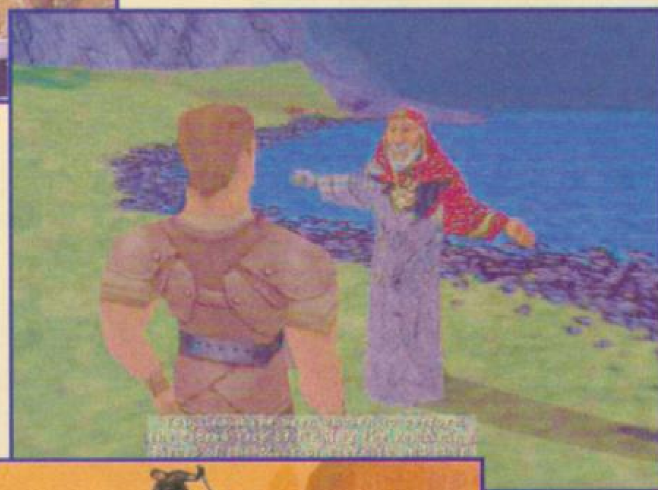
Drugą ważną zmianą jest klimat gry. King's Quest 8 nie jest, w odróżnieniu od poprzednich części (a szczególnie siódmej), bajką dla dzieci. Jest brutalna, miejscami nawet bardzo. Śmiertelnie postrzelony przeciwnik nie zawsze pada na ziemię martwy. Czasami jego agonia trwa kilkanaście sekund – ciałem wstrząsają konwulsje, a z ust leje się krew. Nie jest to widok dla małych dzieci.

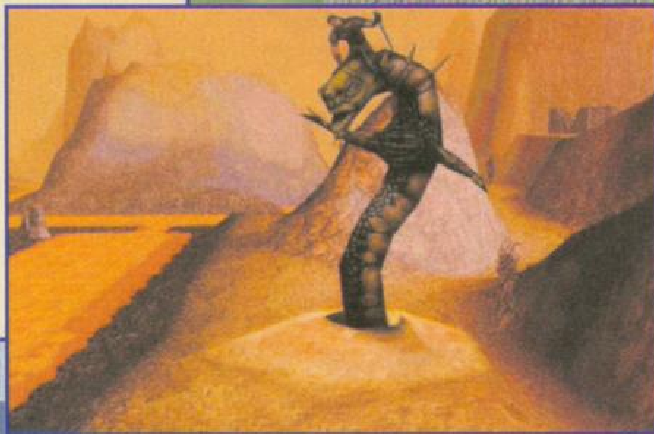
Teraz kilka słów o fabule gry. Niezbyt skomplikowana, ale wbrew pozorom potrafi całkiem





solidnie wciągnąć. Pewnego pięknego dnia artefakt strzegący bezpieczeństwa królestwa Daventry, tytułowa Maska Wieczności, został rozbity przez złego maga na 5 fragmentów rozrzuconych na 5 stron świata. Jednocześnie na królestwo rzucono potężną klątwę, która zamieniła wszystkich jego mieszkańców w kamienne posągi. Nie wiadomo, dlaczego akurat Connor ocalał. Może dlatego, że jest wybrańcem bogów albo dlatego, że w chwili gdy klątwa została rzucona trzymał jedną z 5 części Maski,







a może po prostu miał szczęście. Tak czy inaczej, w tej chwili jest jedyną nadzieją skazanego na zagładę królestwa.

Chociaż KQ8 jest grą znakomitą i rewolucyjną, autorzy niestety nie ustrzegli się kilku irytujących błędów. Najważniejsze to źle zrobiony tryb chodzenia (w Tomb Raiderze idąca brzegiem urwiska Lara nie mogła z niego spaść, w KQ8 czy idziesz, czy biegniesz – jeden niewłaściwy krok kończy się upadkiem) oraz występujące czasami kłopoty z kamerą (np. zaczynasz walczyć z potworem, a on nagle chowa się za murkiem tuż obok; zanim obrócisz kamerę, zostajesz szybko i sprawnie zmasakrowany), których chyba nie dało się uniknąć, skoro engine jest tego typu.

Opowiedziałbym Wam o KQ8 znacznie więcej, niestety miejsce na stronach Gamblera jakoś nigdy nie chce się rozciągnąć. Postaram się wcisnąć jeszcze kilka uwag i wskazówek do rozwiązania, które dla Was szykuję (TeTe, str. 51), a póki co zapamiętajcie sobie dobrze, że w Mask of Eternity naprawdę warto zagrać.

FROGGER

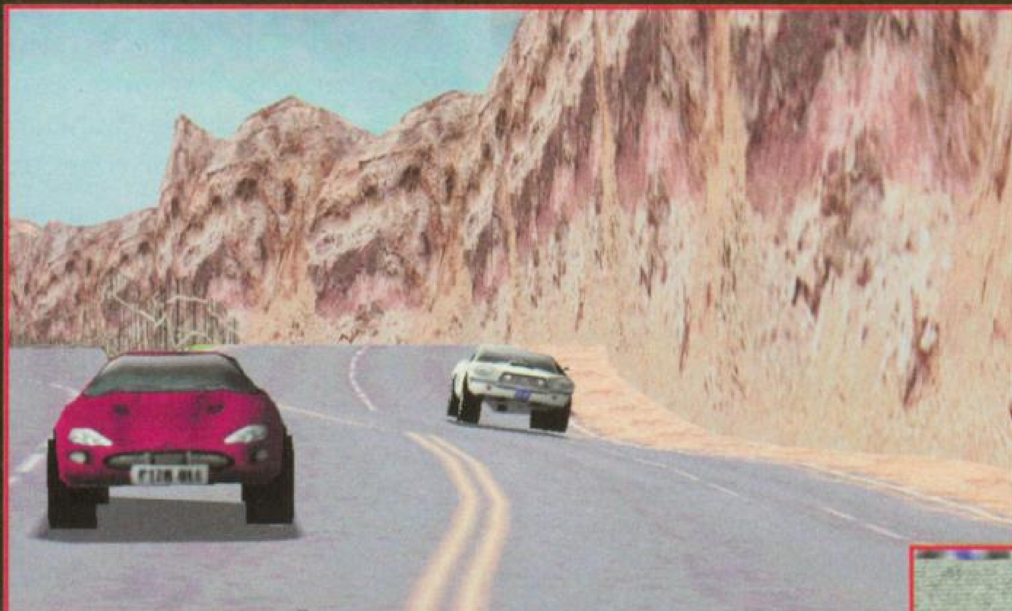


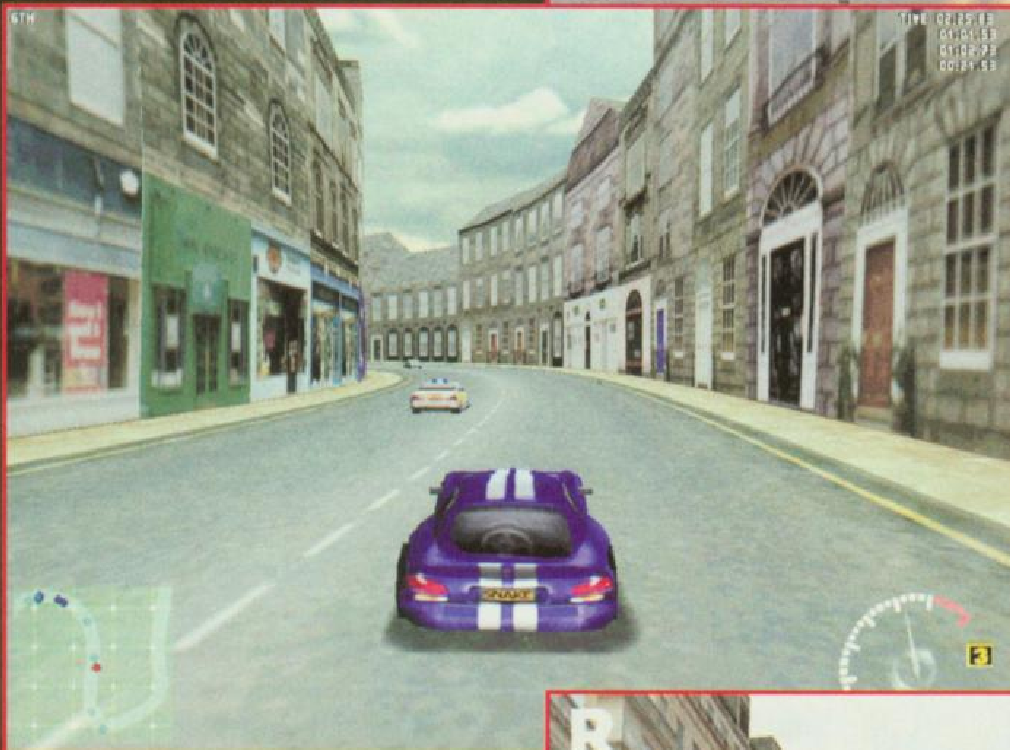
Sierra On-Line 1998
Optimus S.A.
Przygodowa
Grafika: 86%
Dźwięk: 73%
Ogółem: 84%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 200, 64 MB RAM, CD-ROM 6×, Windows 95

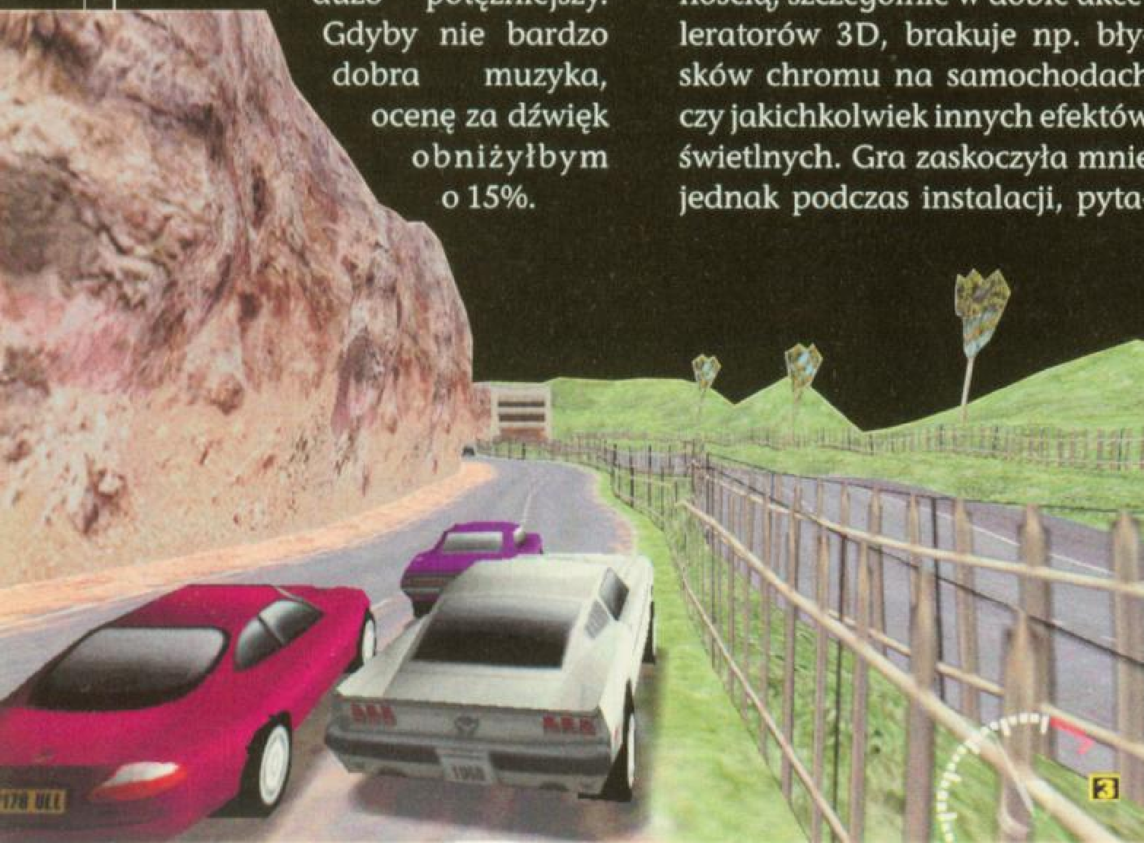
Test Drive 5

Pierwszy Test Drive różnił się od reszty gier samochodowych w czasie, gdy powstał, i temu zawdzięczał swoją popularność. Niestety, od tej pory przeszedł tyle operacji plastycznych, że trudno go rozpoznać w tłumie. Nie jest to dobry znak dla miłośników serii. Gra jest bardzo dynamiczna, a pierwsze tego oznaki widzimy w intro, w którym wykorzystano muzykę zespołu Pitchshifter. Podczas gry można posłuchać także innych wykonawców: Fear Factory, Gravity Kills, Junkie XL czy KMFDM. Melomani będą mieli więc czym się zachwycać podczas jazdy (i nie tylko – muzyka nagrana jest w formacie CD audio). Niestety, muzyka to jedyny element oprawy dźwiękowej, którego da się słuchać. Pozostałe przywołują nieprzyjemne wspomnienia z czasów, kiedy komputery PC wyposażone były jedynie w PC-speakera. Zgrzyt blach przy otarciu o bandę przypomina pisk kredy po tablicy, a ryk silnika – mruczenie kota-dachowca. Przy takiej pojemności silników (min. 3000 cm³) odgłos powinien być dużo potężniejszy. Gdyby nie bardzo dobra muzyka, ocenę za dźwięk obniżyłbym o 15%.







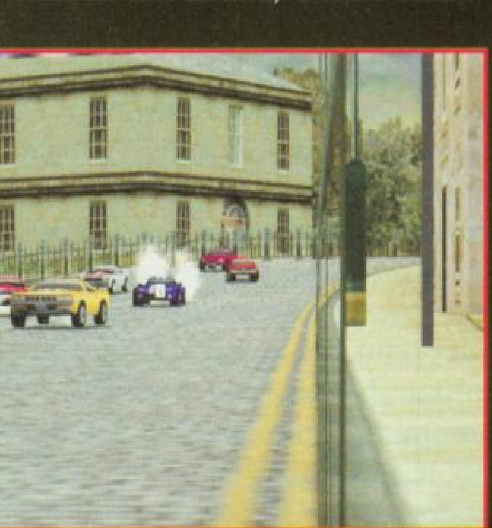


Grafika nie zachwyca starannością, szczególnie w dobie akceleratorów 3D, brakuje np. błysków chromu na samochodach czy jakichkolwiek innych efektów świetlnych. Gra zaskoczyła mnie jednak podczas instalacji, pytając, czy posiadam Rivę TNT. Może właściciele tej karty zobaczą więcej efektów specjalnych niż ja. Uruchomienie TD 5 powinno być jednak możliwe także na słabszych komputerach.

Gra oferuje bardzo dużo różnych typów wyścigów – od pojedynczych na jednej trasie po mistrzostwa. Spośród wielu pozycji wybrać można np. Challenge Cup, Masters Cup, Era Cup czy Pitbull Cup. Bardzo spodobał mi się wyścig nazwany Drag Race, czyli sprawdzian szybkości startu z miejsca na krótkiej trasie, w którym można się zmierzyć z dowolnie wybranym samochodem prowadzonym przez komputer. Ścigamy się na jednej z 16 tras, z czego na początku dostępnych jest tylko kilka, resztę musimy odblokować, wygrywając jakieś zawody. Na niektórych torach będzie nas ścigać policja, a samochody „cywilne" będą przeszkadzały samą swoją obecnością, co jest miłym urozmaiceniem. W rolę policji wcielić może się również gracz, któremu znudziło się już uciekanie przed radiowozem – teraz piraci drogowi będą uciekać przed nim.

Jeździć można zarówno amerykańskimi krążownikami szos, takimi jak Chevrolet Camaro i olbrzymi Plymouth Hemi Cuda, jak i bardziej nowoczesnymi wozami, wśród których są m.in. Jaguar XKR, Chevrolet Corvette oraz mój ulubiony Dodge Viper. Łącznie do wyboru mamy 23 pojazdy. W menu możemy dowiedzieć się, jaką pojemność skokową ma silnik naszego pojazdu, sprawdzić przyspieszenie i typ opon zakładanych seryjnie.

Wpływ na realizm gry mamy raczej niewielki. Ustawić można tylko stopień trudności i dynamikę zachowania się samochodu. Niestety, nie ma jakiejkolwiek interakcji z trasą – nie zniszczymy latarni ani znaku, a nasz samochód dojedzie do mety tak samo czysty i lśniący, jak wyruszył ze startu. Bardzo ciekawie za to wyglądają wypadki przy dużych prędkościach, w których nasz samochód wykonuje niesamowity taniec na przednim lub tylnym zderzaku.



Program oferuje kilka opcji gry dla dwóch graczy – można ścigać się na podzielonym ekranie lub za pośrednictwem sieci czy null modemu.

Gra mocno kojarzy mi się z NFS 3 i to też wpłynęło na ocenę – wprawdzie wzorowanie się na sprawdzonych pomysłach nie jest grzechem, ale od serii Test Drive oczekiwałem czegoś więcej. Miłośnicy TD i NFS oraz wszyscy, którzy lubią sobie poszaleć samochodami z silnikami ciężarówek, mogą jednak polubić tę grę.

ZULU

TEST DRIVE 5

EA/Accolade/Pitbull Sindicate
IPS CG
Wyścigi
Grafika: 69%
Dźwięk: 59%
Ogółem: 68%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Moto Racer 2

Po pierwszej części gry Moto Racer wszyscy czekali na jej następczynię, no i doczekali się. Druga część ma doskonałą oprawę graficzną i bardzo dobrze odwzorowaną technikę jazdy.

Od dawna żadna gra nie wciągnęła mnie tak, jak MR2. Najbardziej do gustu przypadła mi część motocrossowa, ale i jazda motorami klasy Superbike może wywołać dreszczyk emocji. Chociaż w grze znalazły się dwa tak różniące się techniką jazdy sporty motorowe, żaden nie został potraktowany po macoszemu.

Motocykle zachowują się bardzo realistycznie, zwłaszcza w trybie symulacji – to chyba zasługa teamu Yamahy, który brał udział w produkcji gry. Gdy za mocno położymy motor w zakręcie, wyjedzie spod nas tak szybko, że nie zorientujemy się nawet, co się stało. Poślizgi, dym z palących się gum, skoki nad innymi zawodnikami i jazda na tylnym kole to chleb powszedni w grze. Czasem (przy wyjątkowo długich skokach) ma się wrażenie, że motory potrafią latać, ale grawitacja zaraz przypomina o sobie i bezlitośnie ściąga je na ziemię. Podniesienie przedniego koła umożliwia osiąganie większych przyspieszeń, ale wtedy musimy uważać na zakrętach, gdyż trzeba balansować ciałem. Gra jest niesamowicie dynamiczna. Często po upadku delikwent nie bardzo wie, co się stało i dlaczego leży na ziemi.











Oprawa graficzna Moto Racera 2 jest doskonała. Widać każdy szczegół otoczenia i pojazdu, którym się poruszamy. Zawodnicy zachowują się jak prawdziwi, wszelkie akrobacje wykonywane podczas jazdy są bardzo widowiskowe. Postacie i motory są obiektami 3D, na które nałożono bardzo dokładne tekstury. Ciekawie prezentują się trasy w innych niż standardowe warunkach pogodowych, szczególnie w padającym śniegu lub we mgle.



Oprawa dźwiękowa jest na dość wysokim poziomie, zwłaszcza odgłosy silników i muzyka. Ładna i dynamiczna muzyka gitarowa pasuje do klimatu gry i, co ważne, nawet po dłuższym czasie nie nudzi się. Wyścig jest komentowany przez spikera i wszystkie ładniejsze akrobacje nagradzane są okrzykami zachwytu. Grać możemy na jednym komputerze (do czterech osób) na podzielonym ekranie albo skorzystać z modemu, sieci czy też zwykłego kabla szeregowego. Podczas gry na jednym komputerze czasem blokuje się klawiatura, co przy większej liczbie graczy jest bardzo uciążliwe – niektórych może doprowadzić do białej gorączki. Jedynym lekarstwem są oddzielne urządzenia sterujące dla każdego gracza (ale kogo stać na cztery pady?).

Ścigamy się na kilkunastu trasach w bardzo ciekawych i urozmaiconych sceneriach, do ciekawszych należą Sahara i puszcza amazońska – czasem grafika gry myli się ze zdjęciami. W edytorze można stworzyć dopasowany do własnych umiejętności tor. Obsługiwać edytor nie jest trudno – każdy powinien sobie poradzić.

Moto Racer 2 warto polecić wszystkim graczom. Kto go kupi, nie będzie żałować, zwłaszcza jeśli posiada dobry akcelerator 3D.

ZULU



Electronic Arts/Delphine Software International 1998
IPS CG
Wyścigi
Grafika: 91%
Dźwięk: 84%
Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 166 MHz, akcelerator 3D, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

WYRÓŻNIENIE GAMBLER DLA DOBREJ GRY

CAESAR III

Po ukończeniu gry Caesar II twórcy zabrali się za projekt roboczo zwany „Caesar w kosmosie". Chwała niech będzie Zeusowi, że zaniechali tego pomysłu i uraczyli nas klasycznie zrealizowaną trzecią częścią!

CIII to skomplikowany symulator miasta. Gracz jako gubernator musi wyznaczyć osadnikom miejsca na budowę domów, udostępnić wodę i żywność, którą oczywiście należy wyprodukować. Potem trzeba zapewnić mieszkańcom bezpieczeństwo wewnętrzne i zewnętrzne, rozrywkę, naukę oraz opiekę zdrowotną. We własnym interesie będziemy się zajmować tworzeniem sieci zbierania podatków oraz przemysłem, który wyprodukuje towary potrzebne naszemu miastu oraz na eksport. Ważną rolę pełni religia. Brak świątyń wzburzy nie tylko mieszkańców, ale także samych bogów, którzy stosownie do swej „dziedziny" mogą zaszkodzić naszym wojskom (Mars), zbiorom (Ceres), handlowi (Merkury), flocie (Neptun) i nastrojom w mieście (Wenus).

Istota CIII polega na dokładnym oddaniu reguł rządzących miastem. Niemal wykluczono prymitywne „zasięgi oddziaływania" budowli. Jeżeli stawiamy np. bibliotekę, to widzimy wychodzącego z niej pracownika, który idzie „w miasto" i wypożycza książki. Mieszkańcy odwiedzonych przez niego domów mają na jakiś czas zaspokojoną potrzebę lektury. Bibliotekarz na każdym skrzyżowaniu zastanawia się, dokąd iść (a więc sieć dróg należy tworzyć z rozwagą), po pewnym czasie męczy się i wraca. Aha – oczywiście w bibliotece muszą być inni pracownicy, na początku widzimy więc osobę, która zajmuje się poszukiwaniem w okolicy bezrobotnych, mogących podjąć tam pracę.

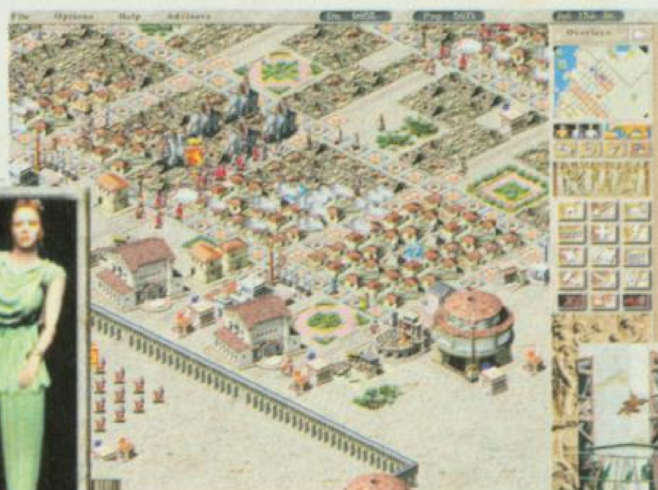
Najdokładniej odwzorowano obieg towarów w mieście. Posłużę się przykładem: wydobytą w gliniance glinę robotnik pcha do składu. Stamtąd inny robotnik przewozi ją do garncarza. Naczynia po wyprodukowaniu przewożone są z powrotem do składów, skąd trafiają na eksport (przyjeżdża karawana bądź przypływa statek, w tym drugim przypadku towary przewożone są do doków) lub na bazary rozlokowane w całym mieście (zabierają je specjalni pracownicy bazarów). Stamtąd inni pracownicy przenoszą je do domów, gdzie gromadzone są podręczne zapasy. Wspaniałe!





W CIII nastąpiła integracja miejsca akcji. Nie ma już ekranu prowincji, ekranu miasta i pola bitew. Rozgrywka toczy się głównie na jednej mapie. Wrogie wojska, nie powstrzymane odpowiednio wcześnie, wkraczają do miasta i zaczynają dzieło zniszczenia.

Wątek militarny jest uproszczony, ale nie prymitywny. Możemy dysponować wojskami trzech typów: piechotą, jazdą i oszczepnikami. Każdy ma 4 formacje, z czego jedną znają tylko żołnierze wyszkoleni w akademii. Dodatkową osłoną są mury miejskie i wieże z balistami. Na wroga rzucają się też prefekci pełniący funkcję policji i straży pożarnej, zaś gdy niszczy miasto – także treserzy lwów ze swoimi podopiecznymi oraz gladiatorzy. Mały, miły szczegół – wiele takich w grze.



Dużo większą rolę odgrywają kontakty z cesarzem. Może on zażądać przysłania określonych towarów a nawet wojsk. Pożycza też pieniądze i co rok pobiera daninę. Gdy jego cierpliwość się wyczerpie, przysłane do miasta legiony rozpoczną demolkę. Można jednak z nimi walczyć i pokonać je!

Dzieło Impressions gwarantuje długą zabawę. Karierę można zrobić w 20 miastach: pierwsze 2 mają charakter wprowadzający, potem do wyboru są miasta wymagające raczej działalności gospodarczej lub takie, które borykają się z problemami militarnymi. Znajdziemy się w bardzo różnych sytuacjach, w jednym scenariuszu trzeba rozwinąć rybołówstwo, w innym – ucywilizować żyjących na mapie tubylców itd. Dostępne będą różne dobra, różne możliwości handlu. Kto skończy grę, będzie mógł przez wiele tygodni rozgrywać scenariusze, które można znaleźć w Internecie.

Caesar III to trudna gra. Początkowo wydawało mi się nawet, że stanowczo za trudna. Myliłem się. Po prostu trzeba przez cały czas kontrolować każdy aspekt rozwoju miasta. Każda czynność wpisuje się w skomplikowaną sieć zależności, każda ma skutki pozytywne i negatywne. Gubernator, który działa „na czuja", długo nie porządzi. W tej grze trzeba wiedzieć, co się chce zrobić i dlaczego.



Ci, co kupią CIII, otrzymają grę genialną. Wciągającą, efektowną i rozbudowaną, a przy tym klimatem górującą nad bezdusznym światem SimCity.

ALEX



CAESAR III

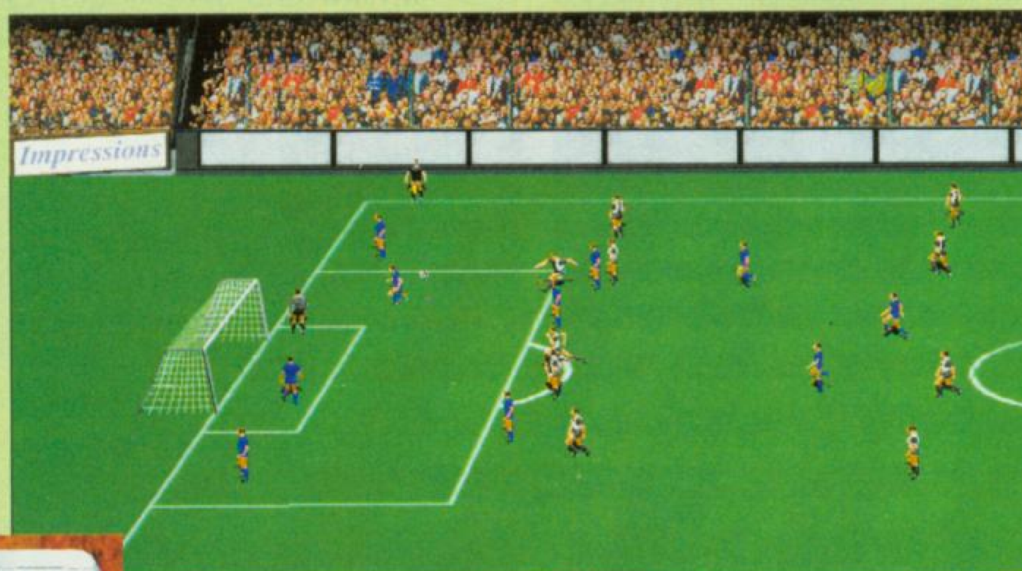
Sierra On-Line/Impressions 1998
Optimus S.A.
Strategiczna
Grafika: 72%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 92%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

Ultimate Soccer Manager 98

Na pewno pamiętacie grę Ultimate Soccer Manager 2 recenzowaną przez Kristoffa rok temu. To był (i jest) dobry menedżer piłkarski. Sierra uraczyła nas teraz kontynuacją, która jest niemal wierną kopią poprzedniej wersji z dodatkiem kilku nowych elementów. Jest tak podobna do swej poprzedniczki, że po uruchomieniu przez chwilę myślałem, iż pomyliłem płytki i załadowałem USM 2. Mógłbym więc właściwie przepisać recenzję Kristoffa i dodać kilka zdań o zmianach, ale nie chcę być posądzony o plagiat i napiszę coś o tej grze od siebie, bo jest naprawdę warta polecenia.

Karierę rozpoczynamy w dowolnym klubie należącym do jednej z sześciu lig europejskich: angielskiej, szkockiej, francuskiej, niemieckiej, hiszpańskiej i włoskiej. Nasza praca może ograniczać się do prowadzenia drużyny (coach) albo obejmować całość zarządzania piłkarskim klubem, łącznie z ustalaniem cen bułek w stadionowych fast-foodach (manager). Ta druga opcja nakłada na nas naprawdę ogromną odpowiedzialność – nie tylko za wynik meczu, ale przede wszystkim finansową. O ile w klubie takim, jak Manchester United łatwo zarabiamy krocie, to np. prowadząc niemiecki Freiburg, możemy mieć problemy z dociągnięciem do pierwszego. W grze poruszamy się tak, jak w USM 2, przemierzając pokoje klubu. Towarzyszy nam ładna grafika i niezbyt ładna muzyka, ale w pokojach nie ma już ludzi (tak było w poprzedniej wersji), z którymi mogliśmy porozmawiać. Teraz porozumiewamy się przez telefon (komórkowy też) lub e-mail. Dzięki tym urządzeniom załatwiamy transfery piłkarzy, dokonujemy pożyczek bankowych, rozmawiamy z zarządem, a także planujemy przestępstwa. Przez komórkę możemy bowiem dogadać się z trenerem przeciwnej drużyny i kupić ważny dla nas mecz. Za ten proceder możemy być jednak ukarani, jeśli zostaniemy nakryci.







Dosyć realistycznie zostały przedstawione w grze kontakty z mediami. Dziennikarze bacznie śledzą nasze poczynania i po każdym meczu możemy przeczytać o sobie coś interesującego w miejscowej gazecie. Czasem po ważnym spotkaniu poproszą nas o krótki wywiad. W porównaniu z USM 2 bardzo zyskał system transferowy. Poszukując wzmocnień, będziemy mogli ustalić szereg kryteriów, które musi spełniać potrzebny nam zawodnik, a potem czekają nas jeszcze negocjacje: z klubem o cenę, a z piłkarzem i jego agentem o wysokość kontraktu.

USM 98 wyróżnia opcja oglądania rozgrywanego przez nas meczu. Gra oferuje dwa sposoby obserwowania naszych podopiecznych podczas rozgrywki. Pierwszy pozwala oglądać spotkanie z izometrycznej kamery. Nie jest jednak zbyt estetyczny, nasi gracze wyglądają jak goryle i tak się zachowują – głupio rozgrywają piłkę, co doprowadza człowieka do szału. Drugi sposób jest ciekawszy. Widok taktyczny (tactical) daje nam możliwość podziwiania meczu z lotu ptaka. Pozwala to zaobserwować, czy nasi piłkarze dobrze wykonują powierzone zadania. W trakcie spotkania możemy dokonywać zmian piłkarzy i korzystać z wcześniej przygotowanych taktyk. Decydujemy też, czy słuchać komentarza i efektów dźwiękowych. Gracze niecierpliwi mogą od razu zobaczyć wynik spotkania, bez oglądania meczu.

USM 98 to produkt dojrzały i kompletny, bogaty w detale, o które menedżer musi zadbać, co wydłuża rozgrywkę. Ale na pewno nie będzie to rozgrywka nudna.

KACZY

PS. Gra, niestety, kończy się niespodzianie po dziewięciu sezonach. Sierra obiecała wydać update, który ma zlikwidować ten i inne mankamenty, a także uaktualnić składy drużyn.

Grę do recenzji dostarczyła firma Wirtualny Świat.

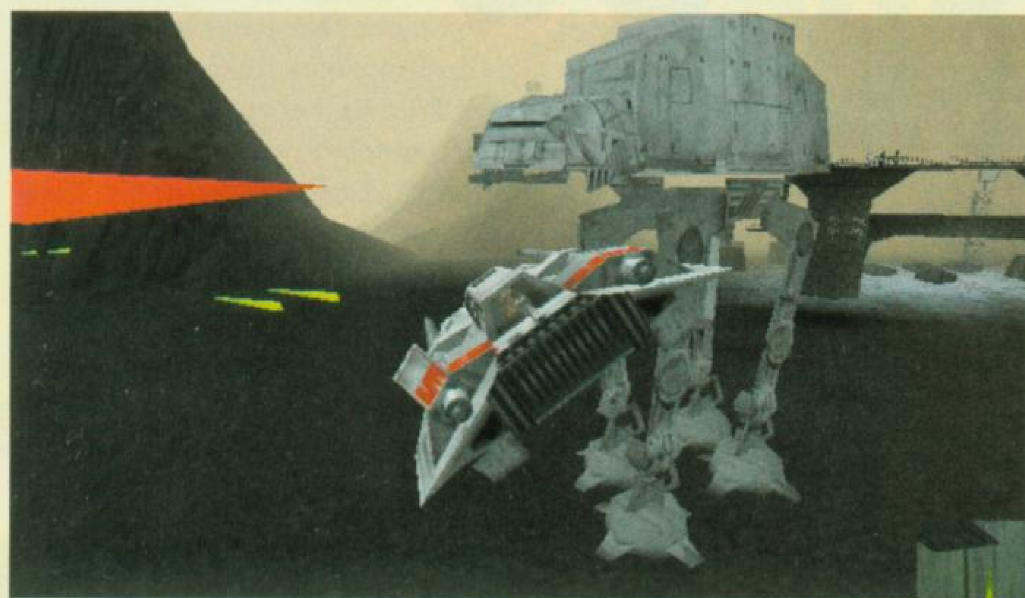


Sierra/Impressions 1998
Sportowa
Grafika: 71%
Dźwięk: 42%
Ogółem: 77%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 75, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95

Star Wars
Rogue Squadron 3D

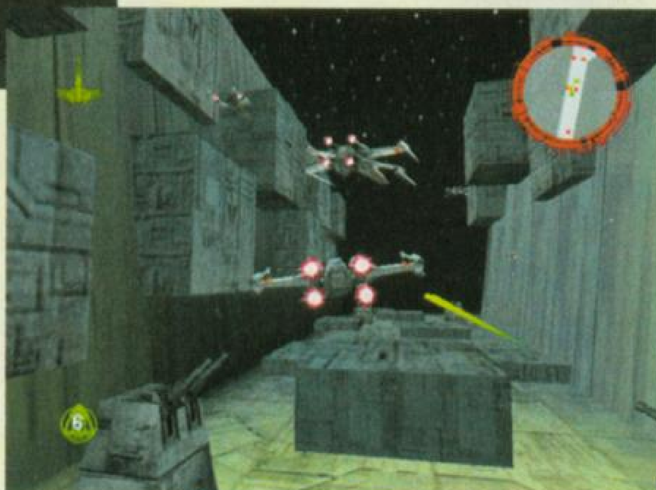
Rogue Squadron to legendarny szwadron założony przez samego Luke'a Skywalkera i Wedge'a Antillesa tuż po zniszczeniu pierwszej Gwiazdy Śmierci. Składa się z najlepszych pilotów rebelianckich zebranych z całej Galaktyki. Niesamowicie zgrani, o nadludzkich wprost umiejętnościach, szybko stają się zmorą spędzającą sen z oczu każdego imperialnego żołnierza, stacjonującego w rejonie, w którym działają.



W grze wcielamy się w postać samego Luke'a. Przed nami kilkanaście misji, w których będziemy niszczyć, eskortować, ratować świat przed zagładą i wykonywać inne czynności charakterystyczne dla bohaterskiego pilota. Wydawać by się mogło, że mamy do czynienia z kolejną wersją X-Winga. Jednak nie. Otóż wszystkie misje rozgrywane są na powierzchniach rozmaitych planet. Odwiedzimy między innymi Corelię, Tatooine'a, a nawet rodzinną planetę admirała Ackbara – Mon Calamari.

Rogue Squadron nie jest symulatorem – to strzelanina. Kto grał w Shadows of the Empire, szybko zauważy, że firma LucasArts wzięła pierwszą część gry (misje, w których latało się snowspeederem nad Hoth) i zrobiła z tego zupełnie nowy produkt. Pomysł genialny w swojej prostocie, zwłaszcza że obrona bazy rebelianckiej przed atakiem była zdecydowanie najciekawszą częścią SotE.

Akcję można oglądać zza statku lub z jego wnętrza. Najlepiej lata się z widokiem z tyłu (to dodatkowo podkreśla zręcznościowy charakter gry). Do wyboru mamy, oczywiście, podstawowe statki floty rebelianckiej, czyli X-, Y- i A-Wingi, snowspeedery oraz, w późniejszych częściach gry, V-Winga – nowy, eksperymentalny statek o dużej sile ognia i prędkości maksymalnej. Gra się łatwo i przyjemnie. Misje są rzeczywiście zróżnicowane i trzeba dokładnie słuchać odpraw, bo zniszczenie wszystkiego, co się rusza, nie prowadzi do zwycięstwa. Latając snowspeederem, będziemy oczywiście używać harpuna do przewracania potężnych AT-AT, atakujących nasze miasta i bazy.



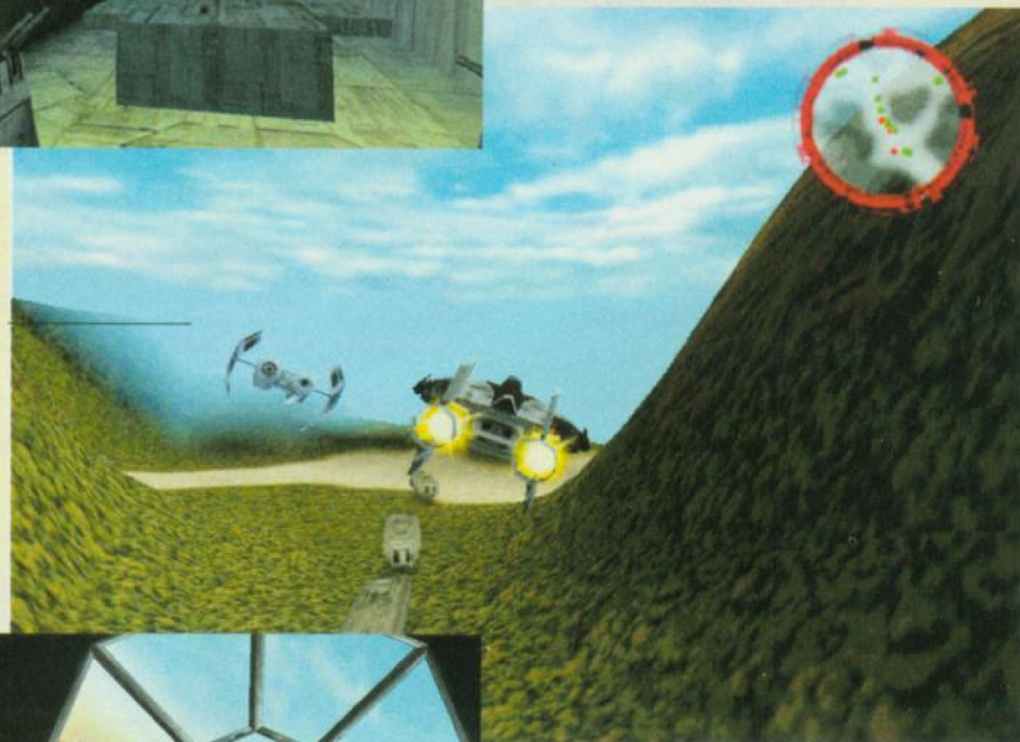
Trzeba przyznać, że jak na grę wykonaną tak prostymi środkami (korzystano z gotowego już kodu), grafika prezentuje się bardzo dobrze. Dodano kilka efektów generowanych przez akceleratory, poprawiono kilka szczegółów (które w SotE nie były jeszcze dopracowane) i stworzono szybko działającą, ładną grę. Na uwagę zasługuje duża liczba cieszących oko detali – kiedy lecimy nad wodą w pościgu za łodziami desantowymi Imperium, za nami unosi się piana; z łódek wyskakują malutcy szturmowcy, których można rozwalać laserami itd. Po raz pierwszy w grze, w której lata się myśliwcami z Gwiezdnych Wojen, dopracowano eksplozje – skorzystano z kilku efektów generowanych przez akceleratory i od razu jest lepiej.

Podobnie jak SotE, RS również WYMAGA akceleratora. Wykorzystuje Direct 3D lub Glide'a, więc raczej nie powinno być problemów ze sprzętem.

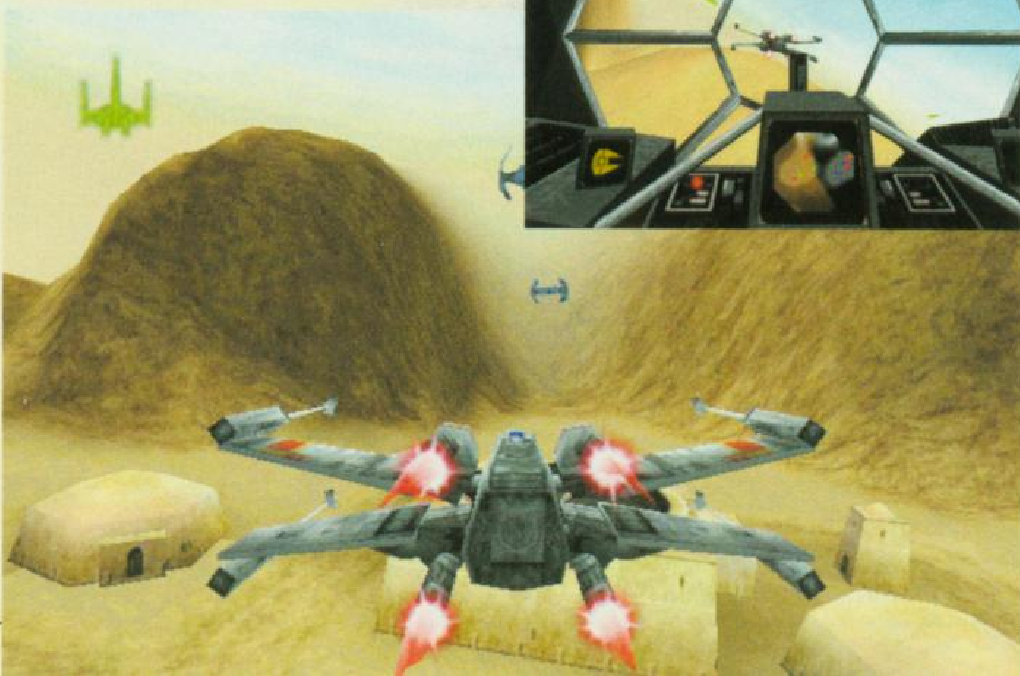
Oprawa dźwiękowa również jest na bardzo wysokim poziomie – muzyka oczywiście Johna Williamsa. Jak zwykle denerwujące są odgłosy rebelianckich laserów, ale nic nie da się zrobić – tak było zawsze.

Rogue Squadron to bardzo ciekawa pozycja, doskonała oprawa połączona z dobrym pomysłem – zapewni kilkanaście godzin rozrywki. Brak elementów symulacyjnych może zrazić ku niej zatwardziałych zwolenników X-Winga i TIE Fightera. Jednak z drugiej strony wielka rzesza miłośników SW, którzy nie mieli smykałki do grania w symulatory, może znaleźć w RS to, czego szuka – sporo strzelania, znajome statki i dobrą oprawę. Mnie gra przypadła do gustu – nie pretenduje do miana symulatora, a mimo to nie jest jedynie banalną strzelaniną. Takich gier potrzeba więcej.

ZOOLTAR







STAR WARS ROGUE SQUADRON

Activision/LucasArts
/Factor 5 1998
L.E.M.
Strzelanina
Grafika: 80%
Dźwięk: 80%

Ogółem: 78%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, akcelerator 3D, Windows 95/98

ORGANIZED CRIME GANGSTERS

Stereotyp gangstera lat 30. – getry wywinięte na buty, garnitur, płaszcz, a pod płaszczem broń – żył do niedawna tylko w filmie. Eidos przeniósł go w rzeczywistość komputerową i zaprezentował na targach ECTS, a obecność współczesnego gangstera z krwi i kości miała pomóc w promocji. I znów udało się zaszokować klientów.

Sama gra jednak nie szokuje – to, co czytamy na co dzień w gazetach jest ciekawsze i wymyka się ścisłemu zaszufladkowaniu niezbędnemu w grach. W Gangsters życie przestępczego światka oglądamy z pozycji jednego z bossów gangów walczących o prymat w mieście. Na początku nie mamy nic poza kilkoma ludźmi, niewielkim arsenałem i małą sumą pieniędzy na „inwestycje": werbunek kolejnych gangsterów, zaopatrzenie ich w broń i samochody. Gang organizujemy, angażując bezrobotnych przestępców o odpowiadających nam zdolnościach. Charakteryzuje ich 10 współczynników, więc możemy znaleźć człowieka, który potrafi zorganizować pracę grupy, samodzielnie poprowadzi mafijny biznes, zręcznie podpali lub wysadzi wskazany obiekt, biegle włada bronią palną. Zdarzają się oczywiście przestępcy uniwersalni, ale ich usługi słono kosztują.

Pierwsze zadanie (o niskiej szkodliwości społecznej) to zbieranie haraczu i „ochrona" wytypowanych obiektów. Z czasem zaczniemy otwierać legalne firmy, które przyniosą legalny dochód – przy okazji pokazano mechanizm prania brudnych pieniędzy.

Choć miasta generowane są losowo, rozmiar najbardziej dochodowego centrum nie zmienia się, prędzej czy później strefy wpływów grup przestępczych zaczną się więc pokrywać. Zazwyczaj unika się wtedy walki, nachodząc przedsiębiorcę opłacającego się konkurencji, a gdy nic nie wskóramy – podpalając jego lokal. Podłożenie bomby bywa rozwiązaniem ostatecznym – po takiej operacji żadna strona nie ma już pożytku ze spornego budynku. Na dodatek po tak spektakularnych akcjach zawsze trafiamy na czołówki gazet i pierwsze miejsca listy podejrzanych.





W grze można także korzystać z usług prawnika i księgowego. Prawnik kataloguje wykroczenia naszych podopiecznych, ocenia stopień zagrożenia podczas podejmowanych akcji oraz przekupuje policjantów. Księgowy ukrywa wpływy przed urzędem skarbowym, dzięki czemu płacimy niższe podatki.





Gangsters to połączenie klasycznej strategii z RTS-em. Sporą część gry zajmuje planowanie działań gangu na kolejne tygodnie. Zadania zlecamy szefom grup należących do naszej mafii, wyznaczając jedynie, ile osób powinno je wykonać. Szefowie grup sami przydzielają obowiązki konkretnym ludziom.

Po wydaniu dyspozycji przechodzimy do fazy realizacji, która przebiega w czasie rzeczywistym. Można wnieść niewielkie korekty do planu i wydać poszczególnym ludziom szczegółowe rozkazy śledzenia czy zlikwidowania spotkanych na ulicy osobników. Kto, kogo i gdzie spotyka, wiemy z meldunków stale napływających od ludzi w terenie.

A teren jest dość ładny. Trzeba przyznać, że twórcy zadbali o stworzenie właściwego klimatu: stylowe samochody, „klasyczny" wygląd gangsterów, lekki jazz przygrywający w tle. Każdy z ponad 5 tysięcy mieszkańców nosi jakieś imię, ma własne zajęcia. Wszystkie interesujące nas fakty możemy ustalić, przeprowadzając zwiad.

Pomimo tych zabiegów grze czegoś brakuje. Może wynika to z ograniczenia liczebności gangu do 90 osób (9 grup po 10 osób) czy zbyt małej automatyzacji planowania (trzeba na nią poświęcić do godziny przy gangu o maksymalnej wielkości). Co prawda, niektóre rozkazy przenoszone są na kolejny tydzień, np. patrolowanie, ale już ściąganie haraczu, czynność powtarzana regularnie – nie. Inteligencja naszych podwładnych też nie zachwyca. Jeśli każemy grupie podporządkować sobie domy A, B, C i D, jej szef stwierdza, że zdąży tylko z A i B. W następnym podejściu wydajemy polecenie zajęcia się budynkami C i D i szef bez żadnych protestów się zgadza. Cóż, nie jest krową i może zmienić zdanie, a że boss się namęczy, naklika, straci trochę czasu – to nieważne.

Muszę przyznać, że ze względu na tematykę i sposób jej przedstawienia Gangsters jest produktem oryginalnym i ciekawym. Niestety, defekty (w tak złożonej grze dość dokuczliwe) nie pozwalają zaliczyć jej do grona bardzo dobrych. A szkoda.

SIR HASZAK

Gangsters ORGANIZED CRIME

Eidos 1998
Mirage
Strategiczna
Grafika: 70%
Dźwięk: 76%
Ogółem: 69%

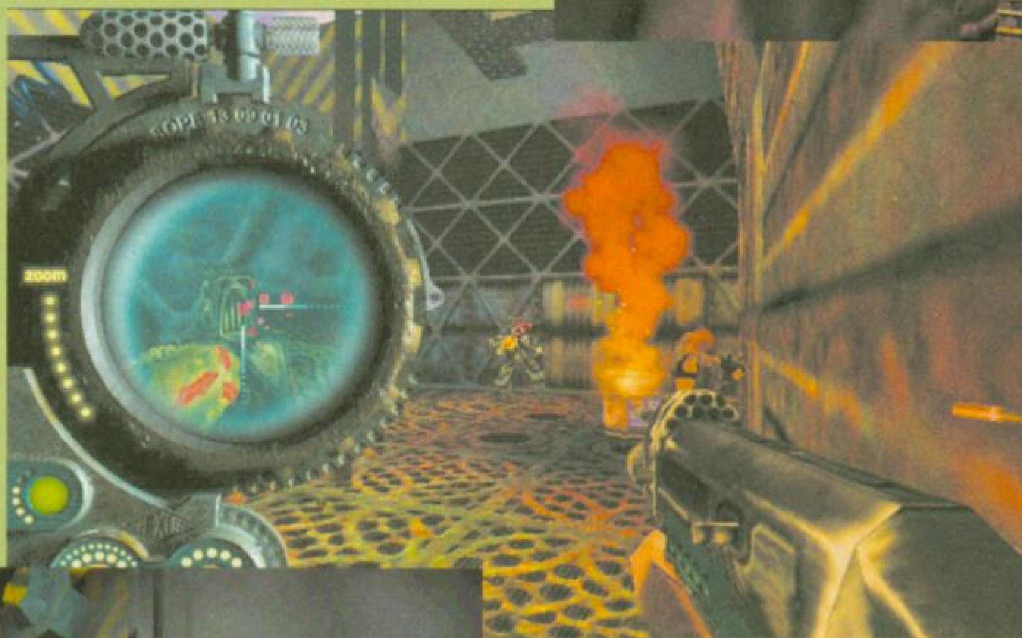
Wymagania sprzętowe:
P166, 32 MB RAM,
CD-ROM 4×, Windows 95

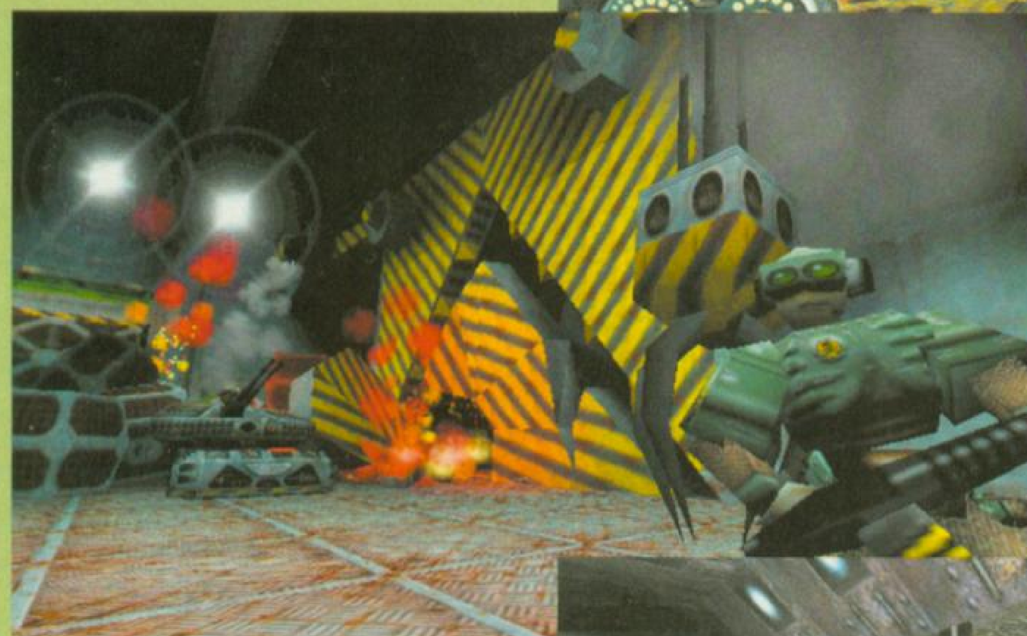
Pył

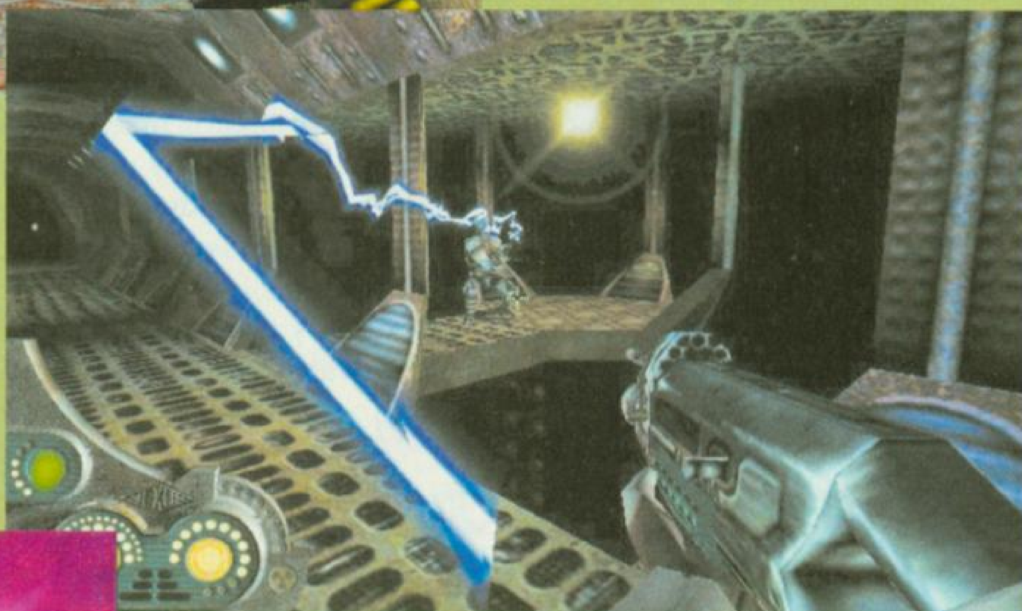


Każda polska gra to dla recenzenta ciężka próba. Z jednej strony – produkt polski, rzecz rzadka, z drugiej jednak – zawodowa rzetelność. Do Pyłu podszedłem więc surowo, nastawiony sceptycznie po obejrzeniu nieciekawych screenów publikowanych od jakiegoś czasu w Internecie. I muszę przyznać, że mile się rozczarowałem.

Wszystko dzieje się na Arenie. To pustynny księżyc, który przez wiele lat służył Imperium jako miejsce rozwiązywania konfliktów. Niestety, potęga zaczęła się chylić ku upadkowi, o Arenie zapomniano. Stała się cmentarzyskiem dla wielu statków kosmicznych, które przyleciały w poszukiwaniu zaginionych technologii ukrytych pod tonami pyłu. Uwięzione przez potężne pole grawitacyjne księżyca załogi statków rozpoczęły nowe życie bez żadnej nadziei na ratunek. Najczęściej kończyły wśród ruin, gdzie ich kości powoli zamieniały się w popiół. Właśnie na Arenę trafił Sope – bohater, którego losami kieruje gracz. Sope jest ostatnim członkiem szwadronu kawalerii imperialnej – elitarnej grupy, która po wielu potyczkach została rozbita. Chce przeżyć i wydostać się z Areny. A nie będzie to zadanie łatwe.









Pył w niesłychanie szybkim czasie wyrobił sobie miano jednej z najtrudniejszych gier FPP. Miałem do czynienia z wieloma grami tego typu i potrafię w nie grać, jednak z tym tytułem miałem sporo kłopotów. Po pierwsze – przeciwnicy bardzo sprawnie posługują się bronią. Po drugie – ich broń niezykle skutecznie zabiera nam życie. Po trzecie – mamy bardzo mało punktów życia. Giniemy praktycznie co chwilę, dopóki nie nauczymy się, że przeciwników trzeba unikać jak ognia. Niestety, najczęściej nie jest to możliwe i wtedy jedyny ratunek to pojedynek snajperski.

Sope uzbrojony jest w karabin, który wyrzuca prawie cały magazynek po jednym naciśnięciu fire, na dodatek może zostać przełączony w tryb snajperski. Ten tryb naprawdę zasługuje na wielkie brawa. Lewą stronę ekranu zakrywa celownik (doskonale wykonany). Obraz możemy przybliżać i oddalać, a także włączyć tryb echo, który usuwa przeszkadzające w celowaniu opary i dymy, działa też jako noktowizor. Gracz ma do dyspozycji stosunkowo mało broni, ale twórcy zastrzegają się, że Pył ma być grą przygodową w oprawie FPP, a nie FPS-em (First Person Shooter). Miłym akcentem patriotycznym jest nazwanie firmy produkującej granaty Archer Radom :)). W dalszych etapach gry znaleźć można lancę laserową, a nawet ładunki nuklearne, które przydadzą się do wysadzania przedmiotów blokujących drogę.

Twórcy gry rozwodzili się nad doskonałością oprawy graficznej. Wiele mówiono o systemie świateł, mgle i innych ciekawych efektach. Niestety, w porównaniu z takimi produkcjami jak Half-Life czy Sin (o Unrealu nie wspominając) nie ma się czym chwalić. Tekstury są strasznie przeładowane i nieczytelne, design broni żałosny (zwłaszcza broń podstawowa, czyli karabin, wygląda smętnie), a szczytem są postacie przeciwników – w grze temat potraktowano bardzo poważnie, a tymczasem modele wyglądają jak z komiksu dla dzieci. Szkoda, przez takie szczegóły klimat bardzo się psuje. Pomińmy milczeniem animację i wykonanie modeli, bo z realizmem niewiele mają wspólnego.



Inteligencja przeciwników również nie zadziwia. Kiedy podszedłem cichutko do jednego ze strażników, ten – chociaż nie miał żadnych szans, żeby mnie zobaczyć czy usłyszeć – nagle odwrócił się w moją stronę i zaczął strzelać. Telepatia, czy co?

Jednak najbardziej rażącą wadą engine'u gry jest szybkość działania. Wiadomo, że na P200MMX gra nie będzie chodzić szybko, bo to sprzęt mocno już przestarzały, ale PII400 powinno wystarczyć. Tymczasem nie znalazłem osoby, u której Pył działałby tak, jak powinien. A przecież gra nie jest bardzo efektowna i nie ma prawa działać tak wolno!

Szkoda że dobry pomysł rozbił się o słabe wykonanie. Gdyby dopracowano engine, Pył byłby grą doskonałą. A tak jest zaledwie przeciętną. No i, oczywiście, trzeba mieć do niej BAAAARDZO dużo cierpliwości.

ZOOLTAR



Optimus Nexus 1998
Optimus S.A.
3D/Przygodowa
Grafika: 55%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 58%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 133, 32 MB RAM,
CD-ROM 4×, Windows 95/98

THIEF

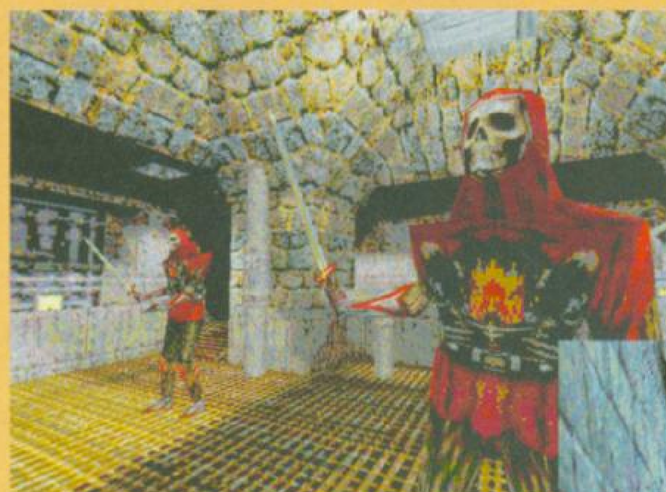
Świat Thiefa, drugiej po System Shock gry FPP firmy Looking Glass, jest trochę dziwny. Na pierwszy rzut oka wygląda na wczesne Średniowiecze, jednak kiedy się przyjrzeć bliżej, okazuje się, że istnieje w nim technika. Dosyć prymitywna, ale rozwinięta na tyle, że mogą powstać huty oraz coś w rodzaju oświetlenia elektrycznego.

W tym dziwnym świecie żyje Garret – voleur extraordinaire (złodziej doskonały). Jego jedynym panem jest Dobry Zarobek, ale ponieważ Garret został wychowany przez bardzo szacowne bractwo (coś w stylu gildii złodziei), ma swoje zasady – okrada tylko bogatych. To prawdziwy mistrz w swoim fachu. Potrafi się prawie bezszelestnie poruszać, jest bardzo szybki, a w głębokim cieniu staje się prawie niewidzialny. Doskonale strzela z łuku i posługuje się wytrychami.

W grze Thief trzeba dostawać się do budynków i wynosić z nich określone przedmioty. W zależności od poziomu trudności mogą się też pojawiać zadania dodatkowe – np. ukraść złoto i dobra o określonej wartości, znaleźć inny drogocenny przedmiot. Na najtrudniejszym poziomie najczęściej nie wolno nikogo zabijać. To zresztą znamienna cecha tej gry – nie chodzi w niej o zabijanie. Jeżeli zostaniemy zauważeni, jest bardzo źle – najprawdopodobniej zaraz zginiemy.

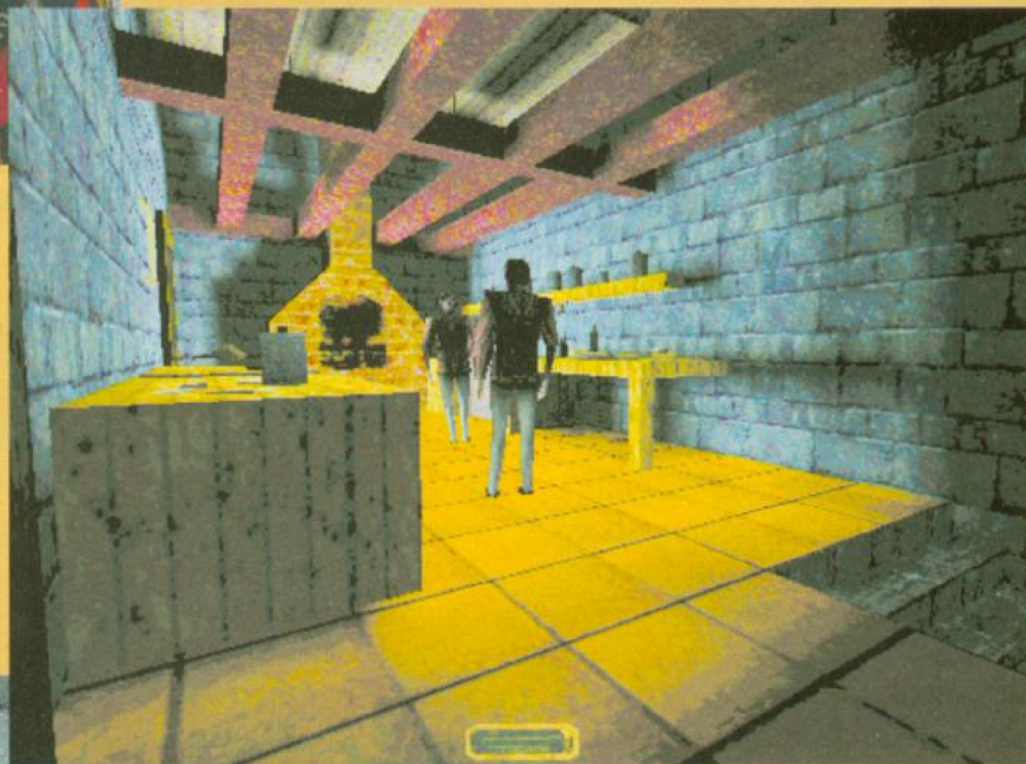
Przeciwnicy są znacznie silniejsi i zostali wyposażeni w jedną z najbardziej „zabójczych" Sztucznych Inteligencji, jakie w życiu widziałem. Jeżeli usłyszą czyjeś kroki, natychmiast kierują się w stronę, z której dochodzą. Jeżeli nas zauważą i uznają, że nie ma sensu walczyć, biegną po pomoc (tak samo, gdy mocno oberwą). Potem wracają we trzech i zaczynają przeszukiwać okolicę.

O tym, czy jesteśmy widoczni, informuje nas kryształ na dole ekranu. Im mocniej świeci, tym łatwiej nas dostrzec. Kiedy jest zupełnie czarny, strażnik nas nie zauważy, póki na nas nie wpadnie. Jeżeli schowamy się w rogu pomieszczenia, nie zostaniemy wykryci, nawet gdy stanie bezpośrednio nad nami.



Jeżeli chcemy oczyścić drogę odwrotu lub po prostu pozbyć się przeszkody, możemy użyć miecza – najlepiej od tyłu. Gdy w pobliżu znajdują się inni ludzie, najlepiej skorzystać z pałki – co prawda tylko ogłusza nieszczęśnika, ale za to nie robi hałasu. Potem pozostaje już tylko odciągnąć ciało w cień i dokończyć dzieła. Przeciwników, którzy nie zdają sobie sprawy, że jesteśmy w pobliżu, można zdjąć celnym strzałem z łuku.

Łuk ma znacznie szersze zastosowanie dzięki rozbudowanemu arsenałowi rozmaitych strzał. Najważniejsze są strzały wodne (najlepiej wykupić cały zapas). Służą do gaszenia pochodni i kominków – więcej cienia, więcej szans na przeżycie. Można też używać ich do zmywania plam krwi, które zostały po naszych skrytobójczych działaniach. Strzały z mchem tworzą kobierzec, skutecznie tłumiący nasze kroki na zdradliwych kamiennych posadzkach czy metalowych płytach. Do czego służą strzały z przywiązanym sznurem, nie muszę chyba tłumaczyć.





W oprawie dźwiękowej na uwagę zasługuje warstwa SFX. Na podstawie dźwięków można ustalić położenie strażników i ewentualnych świadków. Słychać kroki, czasem rozmowę, żołnierze na warcie mają zwyczaj gadać do siebie, gwizdać lub śpiewać. Przez cały czas towarzyszy nam muzyka (nie można jej wyłączyć), ale na ogół bardzo dobrze oddaje atmosferę.

Thief jest nietuzinkowy. Jeżeli ktoś z Was wybiera w RPG złodzieja lub skrytobójcę, ta gra jest dla niego obowiązkowa. Może się nauczyć, jak ogołocić bogate domostwa z dóbr wszelakich. Niesamowita atmosfera. Czasem przez kilka minut trzeba siedzieć w bezruchu, aby strażnicy nas nie zauważyli. Musimy przemykać od cienia do cienia, uważając na okna (na ich tle łatwo nas zobaczyć).

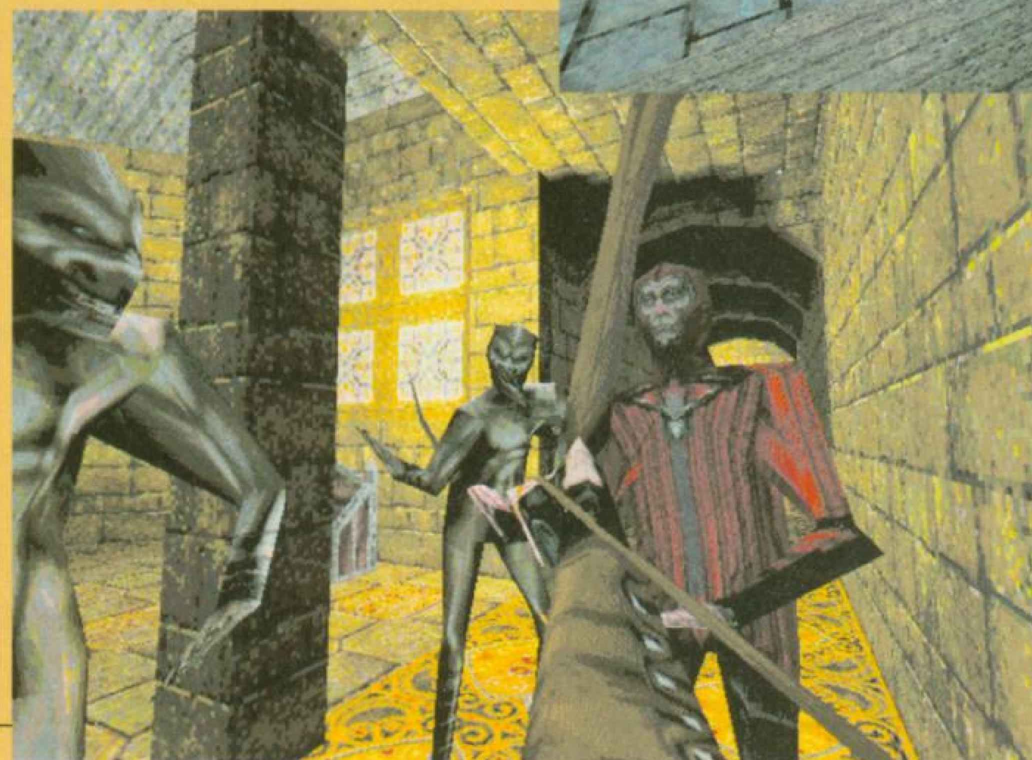
Niekiedy, zamiast okradać bogatych, Garret zamienia się w prawdziwą hienę cmentarną i ograbia katakumby, w których pałętają się odrażające zombiaki (nie widziałem takich w żadnej grze). Od dawna nie było gry z taką atmosferą. Jeżeli chcecie sprawdzić, jak to jest być złodziejem – koniecznie zagrajcie.

THIEF



Eidos/Looking Glass 1998
Mirage
3D
Grafika: 60%
Dźwięk: 90%
Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98



Wielki Multimedialny Atlas Świata

Rynek polski nie miał dotąd szczęścia do atlasów multimedialnych. Niemal wszystkie trafiały zza oceanu i nawet ubrane w polski język koncentrowały się na odległych miejscach, nie dostarczając podstawowych informacji o naszym kraju. Najbardziej widomym tego przykładem było dzieło kartograficzne, w którym na mapie Polski znajdowały się jedynie Łódź i Kraków. Użytkownikowi pozostawiono wybranie spośród nich obecnej stolicy Polski.

I oto w momencie raczej nie sprzyjającym wchodzeniu na rynek multimediów (nie myślę o okresie okołoświątecznym, lecz o piractwie na taką skalę) pokazał się profesjonalny produkt, wydany przez Państwowe Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych, polonocentryczny w pozytywnym tego słowa znaczeniu – Polska, jakkolwiek zajmuje sporo miejsca, jest tylko jedną z trzech, a może nawet czterech części atlasu.

Składa się on bowiem z dwóch płyt. Na jednej znajdują się mapy poszczególnych kontynentów (polityczne, geologiczne, fizyczne, widok satelitarny) oraz państw. Na drugiej — szczegółowe informacje o Polsce, tematyczne mapy świata w skali makro, kosmos, animacje 3D wyjaśniające stosowane najczęściej terminy geograficzne oraz... quizy. Podczas premiery autorzy wielokrotnie zastrzegali, że program nie ma edukacyjnego charakteru, a tego typu wstawki uważali za zło konieczne. Chyba niepotrzebnie.

Materiał dobierany był najwyraźniej tak, by kraje najważniejsze, o których należy wiedzieć więcej, zostały przedstawione dokładniej. Dzięki temu materiały o większości krajów europejskich, Stanach Zjednoczonych, Brazylii i Chinach oprócz opisów podających wszystkie podstawowe fakty oraz map fizycznych zawierają zdjęcia, filmy oraz ciekawostki krajoznawcze sygnalizowane ikonką krokodyla.

Mapy mają niewiele elementów aktywnych. Na poglądowych mapach fizycznych pojawiają się pojedyncze krainy geograficzne, 2–3 największe rzeki. Najwięcej jest ich w Polsce – gdy jeździmy kursorem po mapie, podświetlają się wszystkie krainy geograficzne. Szczegółowe mapy większych państw czy kontynentów, skanowane z wydania książkowego, można przewijać. Legendy, zazwyczaj pokaźnych rozmiarów, umieszczone są w osobnych oknach. Chociaż program wykorzystuje rozdzielczość 640×480, dużo wygodniej pracuje się z nim w rozdzielczości 800×600 lub wyższej.

Nie odmówiłem sobie przyjemności porównania programu z jednym z książkowych wydań atlasu PPWK, fakt – nie najnowszego. Wersja multimedialna bije książkową nie tylko liczbą map, łatwością wyszukiwania i, co oczywiste, warstwą multimedialną (np. muzyka specyficzna dla danego kontynentu czy regionu w Polsce), ale także ilością tekstu. Atlas zawiera syntetyczne opisy państw rzadko spotykane w innych publikacjach. Do tego — teksty o krainach geograficznych, ciekawostki, komentarze do animacji. W sumie ogromna wiedza i to dość aktualna. Jedyne zastrzeżenie miałem do mapy nowego podziału administracyjnego Polski (stary też jest i to rzetelnie zrobiony) – kontury nowych województw ze stolicami, uzupełnione liczbą powiatów i gmin, to rozwiązanie nie satysfakcjonujące. Zwłaszcza dla kogoś, kto będzie korzystał z programu do końca przyszłego roku, na kiedy zapowiadana jest kolejna edycja atlasu.

Pozostałe wady wynikają raczej z braku doświadczenia wydawcy i developera na rynku multimediów. Opracowanie graficzne jest dość toporne i lekko passé. Pojawiające się co chwila okna systemowe z komunikatami były modne tuż po wprowadzeniu na rynek Windows 95, kiedy każdy chciał pokazać, że idzie z duchem czasu. Nieczytelność niektórych menu przed wybraniem którejś opcji nie ma już nic wspólnego z modą. Autorzy nie wzięli też pod uwagę aktualizacji przez Internet, co ich zdaniem wynika z konstrukcji programu. Należy mieć nadzieję, że w następnej wersji zostanie to zmienione.

Solidna porcja niezbyt umiejętnie podanej wiedzy, trochę zabawy, łatwość wyszukiwania państw i indeks alfabetyczny, stosunkowo wysoka cena – 195 zł – trudno wydać jednoznaczny werdykt. Biorąc pod uwagę czysty utylitaryzm, Wielki multimedialny atlas świata nie ma konkurencji. Ktoś, komu potrzebna jest na co dzień podstawowa wiedza geograficzna – uczeń, dziennikarz, biznesmen – powinien go kupić. I powinien być z niego zadowolony.

PAŁCJUSZ

WIELKI MULTIMEDIALNY ATLAS ŚWIATA

PPWK/DOW&DOW 1998
Vulcan
Altas

Ocena: 72%

Wymagania sprzętowe:
486DX4/100, 16 MB RAM, CD-ROM 8×, Windows 95/98

Encyklopedia Multimedialna PWN '99

To już trzecia edycja encyklopedii PWN. Pierwsza polska encyklopedia na CD stała się również pierwszą DVD, zaprzyjaźniła się z Internetem, a w wersji CD utyła o jedną płytę. Nic dziwnego – przybyło jej haseł.

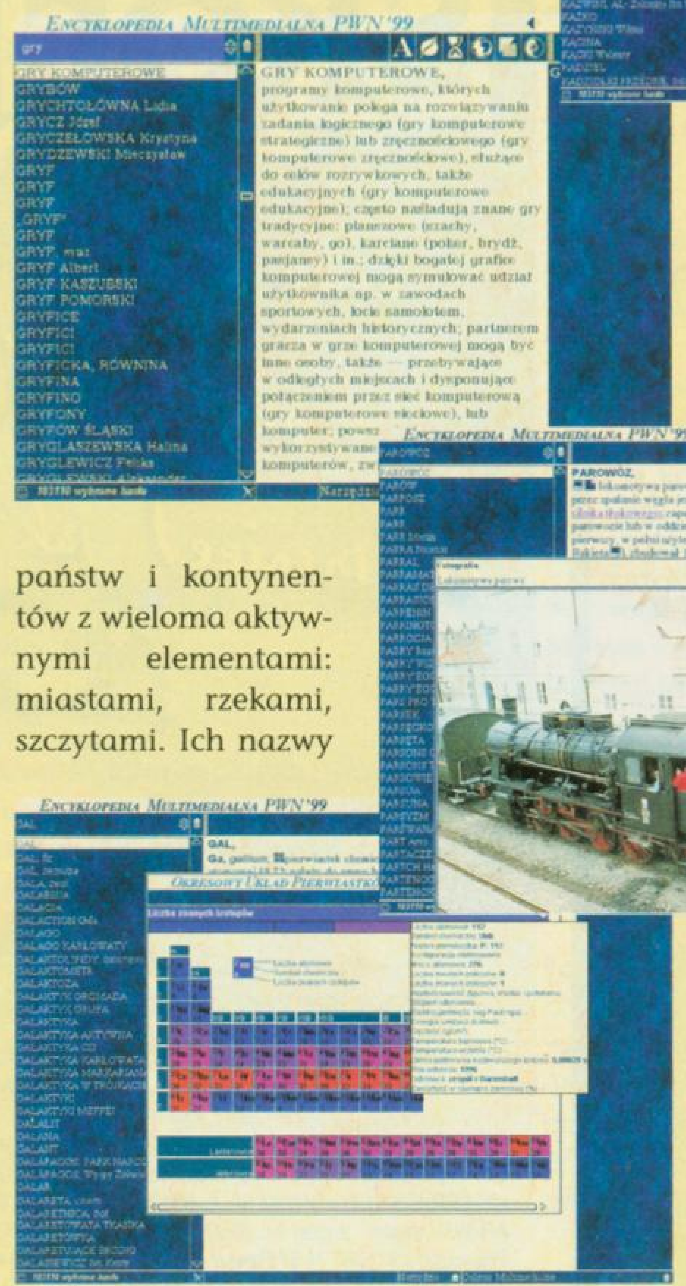
Przyznam, że ich liczba robi wrażenie: 103 110. Najpoważniejszy zarzut pod adresem części poprzedniej, czyli mała liczba haseł, odszedł w niepamięć. Gorzej, gdy zagłębić się w szczegóły. Większość haseł to krótkie definicje – jak tłumaczą autorzy – pokrewne informacjom z Leksykonu PWN. Leksykonu pod ręką nie miałem, ale porównałem z Małą Encyklopedią PWN. Większość krótkich haseł w warstwie treściowej zgadzała się co do przecinka (to mnie trochę rozczarowało), lecz część została opatrzona a to ilustracją, a to dźwiękiem, a to zapisem nutowym. Widać, że słowo „multimedialna" w tytule figuruje nie na próżno.

W gąszczu haseł poruszamy się dość sprawnie, korzystając z 6 indeksów: słów, tematycznego, czasowego, geograficznego, kategorii i ilustracji. Można je dowolnie łączyć, więc wyszukanie hasła nie sprawia kłopotu.

Teksty nie są upstrzone połączeniami hipertekstowymi. Zdarzają się sytuacje, gdy odsyłacz kieruje nas nie tam, gdzie chcieliśmy. Wojna trzynastoletnia zakończona pokojem toruńskim odsyła nas do roku 1411 (o postanowieniach pokoju z 1466 r. ani słowa). Niedobory połączeń z powodzeniem jednak możemy sobie zrekompensować, klikając na dowolnym wyrazie lewym klawiszem myszy. Spowoduje to wyświetlenie listy haseł, w których ten wyraz występuje.

Tekst uzupełniono grafiką i dźwiękiem: zdjęciami, rycinami, fragmentami przemówień, filmów, utworów muzycznych, animacjami 3D, tabelami. Oprócz odnośników w tekście wszystkie pozatekstowe dodatki wyrzucono na margines, co okazało się dość wygodne. Duże wrażenie zrobiły na mnie zarówno animacje największych polskich bitew, jak i te oprowadzające po perełkach architektury i prezentujące style architektoniczne. Dobór fragmentów przemówień daleki jest od sztampy: z wystąpień Władysława Gomułki wybrano przemówienie na wiecu w październiku 1956 r. i z marca 1968 r., a fragment przemówienia radiowego Stefana Starzyńskiego z września 1939 r. też nie jest tym najbardziej znanym.

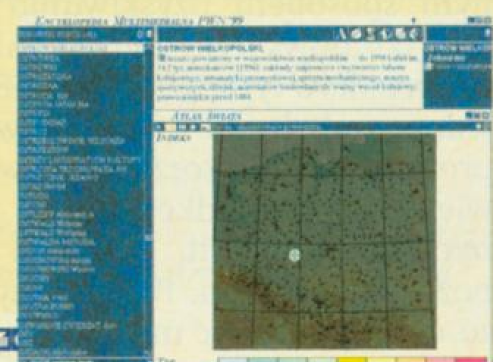
Z encyklopedią ściśle współdziałają osobne programy: Atlas geograficzny, Historyczny atlas Polski, Mapa nieba, Okresowy układ pierwiastków, Kronika filmowa, Galeria malarstwa i Galeria zabytków architektury. Odnośniki do tych programów pojawiają się w tekście encyklopedii i są automatycznie uruchamiane przy wybraniu. Programy nie są duże, ale mają ciekawe własności – Atlas geograficzny składa się z map (głównie fizycznych)



państw i kontynentów z wieloma aktywnymi elementami: miastami, rzekami, szczytami. Ich nazwy wyświetlają się, gdy przejedzie się nad nimi myszą. Atlas historyczny doskonale ogląda się jako slide show, bo pokazuje wszelkie zmiany granic Polski, nawet jeśli odbywały się co rok czy dwa. Układ okresowy pierwiastków pozwala je dzielić pod każdym względem na kilka grup. W Galerii zabytków można wybrać budowlę z określonej epoki, typu, z określonego miejsca czy wieku. Program dowodzi swej elastyczności także w tabelach, które można oglądać, szeregując względem dowolnej kolumny.

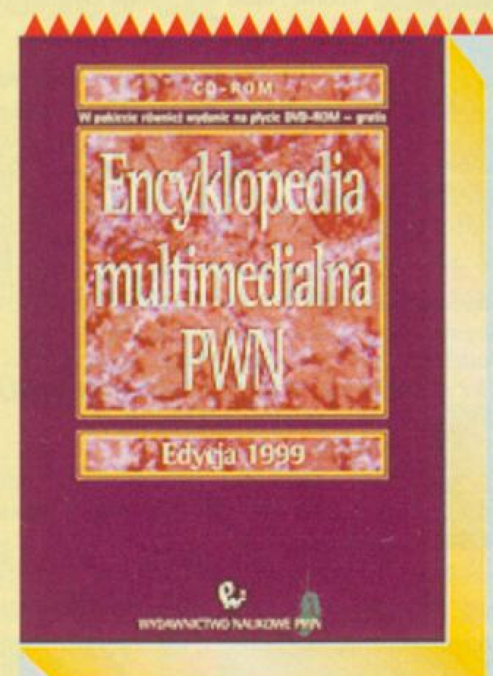
Oprócz wersji CD, za którą klient płaci, w pudełku znajduje się jeszcze encyklopedia na DVD. Korzystanie z tego drugiego medium jest znacznie wygodniejsze, bo choć na obu płytach zamieszczone są indeksy haseł to przy oglądaniu multimedialnych dodatków trzeba zmieniać krążki – na pierwszym umieszczono dźwięki i zdjęcia, na drugim filmy i animacje. Na dodatek warstwa multimedialna programu na DVD jest lepszej jakości.

Encyklopedia PWN to bardzo wygodne narzędzie. Ma tak miłe dodatki, jak aktualizowanie haseł z Internetu czy program Super Memo, dzięki któremu można powiększać stan swojej wiedzy o



hasła encyklopedyczne. Osoba posiadająca dostęp do Internetu może się zastanawiać, czy kupić produkt PWN, czy korzystać z bezpłatnej sieciowej encyklopedii Fogry – w tym wypadku wybór jest trudny. Pracującym off-line mogę z czystym sumieniem polecić produkt PWN.

PAŁCJUSZ



PWN/Vulcan 1998

PWN

Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 75, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98 lub NT 4.0/5.0

Widziane z Zacisza

Łza się kręci

Wzruszył mnie Microsoft do łez. Moje wzruszenie zaczęło się w momencie, gdy przyjrzałem się od środka pakietowi DirectX i jego poszczególnym elementom. A ostatnio zawitał do mnie Gawron i podrzucił SDK (czyli Software Development Kit) do DirectX 6.0. Wiem, że ten SDK ma już kilka miesięcy, ale do tej pory wystarczał mi 5.0, dlatego nie zaglądałem do niego. Zrobiłem to dopiero teraz. I wzruszenie odebrało mi mowę. Czym zaskoczyli mnie panowie z Redmond?

Zrobili coś, co się nazywa DirectMusic. Czyli – w skrócie – włączyli do Windows nowe rozwiązanie, jak sami twierdzą – zaawansowane, wynikające z wieloletnich doświadczeń, pozwalające na odtwarzanie muzyki o znakomitej jakości. Co w tym takiego wzruszającego? Ano, przez około dziesięć lat jedynym politycznie poprawnym sposobem uzyskiwania dźwięków pod Windows było odgrywanie pojedynczych plików typu WAV lub MID. To, że ani jedne, ani drugie nie nadawały się do praktycznego wykorzystania w grach, a w większości wypadków także w normalnych programach, wiedzieli wszyscy – poza Microsoftem. Pojedynczy dźwięk to za mało, musi być możliwość zmieszania go z innymi. MIDI jest świetnym standardem, ale jakość dźwięków tworzonych na syntezatorach, wywodzących się od AdLiba, nadaje się raczej do muzycznego ilustrowania chińskich tortur, a nie tego, co widać na ekranie.

Zrozumienie tych skądinąd prostych faktów zajęło Gatesowi sporo czasu, jednak kiedy w końcu dotarło do niego, że tak się nie da, powstał DirectSound. Rozwiązania dotychczas nie pasujące do poważnego programu, jakim jest Windows, stały się jak najbardziej prawidłowe, bo zaprojektował je, wyważając otwarte od piętnastu lat na oścież drzwi, sam wielki Microsoft (mniej więcej to samo można zresztą napisać o całej reszcie DirectX-a). Jednak DirectSound to tylko połowa sukcesu, jako że pokonany został jedynie problem miksowania dźwięków (czyli można było odtworzyć jednocześnie kilka plików WAV w taki sposób, że słychać było wszystkie). Muzyki nie było dalej. To znaczy była, ale tragiczna.

I oto pojawił się DirectMusic, system muzyczny, składający się z bardzo różnych elementów, którego jądrem jest – uwaga – odgrywarka do MOD-ów! Nie, nie, nie ma lekko, MOD-ów bez napisania konwertera odtworzyć się nie da, ale zastosowane technologie są kopią chwytów, które pojawiły się na świecie razem z Amigą... Jak się odgrywało MOD-y? Po pierwsze, MOD-y zawierały samplowane instrumenty. W DirectMusic to się nazywa DLS – DownLoadable Sounds (pomyśleć, że świętej pamięci Gravis Ultrasound też korzystał z tej technologii, później skopiowanej w Sound Blaster AWE). Przyznacie chyba sami, że nazwa „DLS" wygląda znacznie lepiej niż „sample z Amigi".



Po drugie, w MOD-ach wysokość odtwarzanego dźwięku była modyfikowana przez zmianę częstotliwości odtwarzania oryginalnego sampla. Na pececie zawsze wymagało to miksowania sampli na drodze programowej (chyba że ktoś miał GUS-a). Dawało się to zrobić nawet w niemal czystym Turbo Pascalu, wspartym JEDNĄ instrukcją asemblerową. Pisałem o tym zresztą kiedyś w Uniwersytecie Gracza w TS. Zgadnijcie, jak się to robi w DirectMusic? Jeśli ktoś pomyślał „mikser pogramowy" – wygrał.

No i jak tu się nie wzruszyć, kiedy odsądzane od czci i wiary technologie, pokątnie i chałupniczym sposobem rozwijane przez stukniętych hobbystów, nagle po latach z twardych dysków koderów z demosceny trafiają do produktu firmowanego przez Billa G.?

Nacz. w st. spocz.

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący)
gen. Bócevau (EKG)
Erectus Magnificus (Gildia RPG)
Kristoff (KS Gambler)
PiŁA (Klub Techniczny)
gen. TopGun (Aeroklub Gamblera)
White ViZard (Klub MTG)
Marcin Wichary (Klub DDT)
ZooltaR (Klub 3D)
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

tète

UKAZUJE SIĘ RAZ W MIESIĄCU

W dzisiejszym wydaniu:

Klingon Honor Guard

Naciśnij Tab i wstukaj:
god - God Mode,
allammo - amunicja,
behindview 1 - widok z tyłu,
behindview 0 - normalny widok,
fly - latanie,
ghost - przechodzenie przez ściany,
invisible0 - niewidzialność,
killpawns - zabija wszystkie potwory,
walk - kasuje skutki kodów ghost i fly,
summon <przedmiot> - dostajesz <przedmiot>.
Naciśnij klawisz tyldy (~), napisz **summon klingons.ABC**, naciśnij Enter i ponownie naciśnij tyldę. Zamiast **ABC** należy wstawić jedną z nazw przedmiotów:

Daktagh, Disruptorpistol, Disruptorrifle, Assaultdisruptor, Spinclaw, Grenadelauncher, Rocketlauncher, Sithhar, Particlecannon, Batleth (typy broni), Cipherkey, Genetickey, Palmkey, Passcardkey, Retinalkey (klucze), Combatarmor, Combatgoggles, Communicator, Gagh, Tricorder, Vacsuit.

Wstęp odtłuszczony

Witajcie! Ponownie dopisały drobne tipy, więc tylko zwrócę Waszą uwagę na rozstrzygnięcie konkursu EKG i nietypowy materiał w Gildii - dyskusję o Falloucie 2. Przyjemnej lektury.

Zgredaktor

Get Medieval

Kody do wstukania:

mpkfa - God Mode,
mphighlander - 99 żyć,
mpthewolf - następny poziom,
mpignition - klucze,
mpturbocharger - zwoje,
mpironpockets - wyłącza złodziei.

War of the Worlds

Na mapie (taktycznej bądź strategicznej) wstukaj:
ICOMEBACK - badania.
ATCHOOO - niszczy wszystkich Marsjan (tylko na mapie taktycznej).
PUNYHUMANS - niszczy wszystkich Ziemian (tylko na mapie taktycznej).
YOULIKEIT - podwyższa skuteczność do 100%.

Star Wars: Rogue Squadron 3D

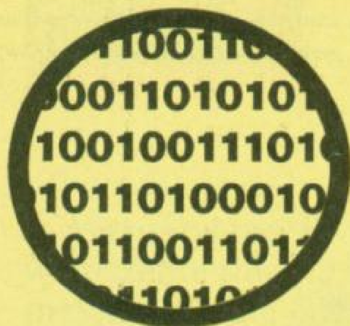
Kliknij na **Settings**, następnie na **General** i wstukaj jeden z podanych kodów na pasku opisanym tajemniczo **Enter Passcode Here**. Aby wyłączyć kod, kliknij na pasku i naciśnij jednocześnie klawisze Shift oraz Del.

CHICKEN - kierujesz AT-ST.
DIRECTOR - możesz obejrzeć wszystkie filmy (wybierz **At the Movies** z menu **High Scores**).
IAMDOLLY - nieskończona liczba żyć.
TOUGHGUY - wszystkie usprawnienia.
NUMBERTWO - nie ubywa rakiet ani bomb.
HIKEN - tajna broń.

F-16 Multirole Fighter

Naciśnij **T** i wstukaj:
you got what i need - nie kończąca się amunicja,
big gulp - uzupełnia paliwo,
youre here forever - God Mode,
damn that corner - nie możesz się rozbić,
chiliburger - naprawa uszkodzeń,
spindive - wrogowie chybiają,
paperairplane - papierowy samolot.

Uwaga: powyższe kody działają także w grze **MiG-29 Fulcrum**.



W tym miesiącu skupimy się głównie na poprawkach, gdyż zebrało się ich trochę... Nie zapomniałem jednak o kursie dla początkujących - kolejny odcinek już za miesiąc!

Marcin Wichary
mwichary@gambler.com.pl

POPRAWKI

DUNE 2000

Patrz także: 12/98

Jeśli po rozpoczęciu misji od razu stworzysz save, ilość przyprawy będzie zachowana pod offsetem 24354h. Jeżeli misja trwa już od jakiegoś czasu, offset może się trochę zmienić, ale niewiele - zaobserwowałem jedynie zmianę na 24344h. Testowałem to tylko dla Atrydów, dla innych ras offset może się radykalnie zmienić.

Piaskowy Wnuczek

EMERGENCY

Zaglądamy do plików o rozszerzeniu **.SAV**, nazwa to kolejny numer od 1 do 12. Kasa znajduje się pod offsetem 11F0h.

Sko3las

FALLOUT 2

Grzebać w save'ach nie jest łatwo, ale możemy się zająć cechami i zdolnościami bohatera tworzonego na starcie - zawsze to jakaś pomoc...

Podczas tworzenia bohatera zapisujemy jego dane w pliku na dysku, aby ewentualnie ponownie je wykorzystać (opcje OPTIONS/LOAD i OPTIONS/SAVE). Dane znajdują się w plikach o rozszerzeniu **.GCD** w podkatalogu **DATA**.

Oto struktura tego pliku:

CECHY

offset:	cecha:	offset:	cecha:	offset:	cecha:
07h	Strength	0Fh	Endurance	17h	Intelligence
0Bh	Perception	13h	Charisma	1Bh	Agility
				1Fh	Luck

Pod każdy z tych offsetów możemy wpisać wartości: 01h (Very Bad), 02h (Bad), 03h (Poor), 04h (Fair), 05h (Average), 06h (Good), 07h (Very Good), 08h (Great), 09h (Excellent) lub 0Ah (Heroic). Dzięki temu każda cecha może być równa dziesięć! Gdyby to nie wystarczyło, pod offsetem 1AFh znajduje się liczba punktów, które można jeszcze rozdzielić...

8Bh	wiek bohatera (można wpisać nawet 99 lat, czyli 63h)
8Fh	płeć (00h - mężczyzna, 01h - kobieta)
170h...	imię bohatera

SKILLS

Pod offsety 194h, 198h, 19Ch oraz 1A0h możemy wpisać jedną z podanych niżej czterobajtowych wartości. Każdy offset odpowiada za jedną cechę, dzięki tej poprawce możemy „dopalić" sobie aż cztery z nich!

FF FF FF FFh	brak	00 00 00 06h	First Aid	00 00 00 0Dh	Repair
00 00 00 00h	Small Guns	00 00 00 07h	Doctor	00 00 00 0Eh	Speech
00 00 00 01h	Big Guns	00 00 00 08h	Sneak	00 00 00 0Fh	Barter
00 00 00 02h	Energy Weapons	00 00 00 09h	Lockpick	00 00 00 10h	Gambling
00 00 00 03h	Unarmed	00 00 00 0Ah	Steal	00 00 00 11h	Outdoorsman
00 00 00 04h	Melee Weapons	00 00 00 0Bh	Traps		
00 00 00 05h	Throwing	00 00 00 0Ch	Science		

TRAITS

Podobnie jak poprzednio mamy offsety (tym razem dwa - 1A4h i 1A8h), pod które należy wpisać wartości wybrane z tabelki:

FF FF FF FFh	brak	00 00 00 08h	Bloody Mess
00 00 00 00h	Fast Metabolism	00 00 00 09h	Jinxed
00 00 00 01h	Bruiser	00 00 00 0Ah	Good Natured
00 00 00 02h	Small Frame	00 00 00 0Bh	Chem Reliant
00 00 00 03h	One Hander	00 00 00 0Ch	Chem Resistant
00 00 00 04h	Finesse	00 00 00 0Dh	Sex Appeal
00 00 00 05h	Kamikaze	00 00 00 0Eh	Skilled
00 00 00 06h	Heavy Handed	00 00 00 0Fh	Gifted
00 00 00 07h	Fast Shot		

Poprawka była sprawdzana w wersjach 1.00 i 1.02 gry.

Jim Midnite

POLICE QUEST: SWAT 2

Patrz także: poprzedni numer (1/99)

Pliki z savegame'ami umieszczone są w podkatalogu SAVE. Ich rozszerzenie to **.SSG**.

Miejsce, w którym umieszczone są fundusze, zależy od podanej przy nagrywaniu długości nazwy save'a. Offset oblicza się tak: liczba znaków nazwy + ADh. Na przykład, dla pięcioznakowej nazwy będzie to offset B2h, dla osiemnastoznakowej - BFh. Maksymalna ilość pieniędzy to FF FF FF 7Fh.

OSOBY

Szukamy nazwiska i imienia wybranej postaci w takiej formie, w jakiej zapisano je na liście (np. „Adams, Charlie"). Potem zakładamy, że pierwsza litera imienia będzie miała offset +00h (oznacza to, że gdy piszemy offset +05h, to chodzi nam o offset umieszczony pięć bajtów za pierwszą literą, a gdy -10h - myślimy o offsecie 16 bajtów przed nią).

Brygada SWAT	Terroryści
-1EBh Hazard Pay	-19Fh Expenses

Marksmanship

Dane dotyczące celności różnych typów broni. Liczby wyrażane są w procentach, więc maksymalna wartość wynosi 64h, czyli 100%.

-1DEh	Colt 1911	-19Bh	Hand Gun
-1DDh	MP5	-19Ah	Automatic Rifle
-1DCh	Shotgun	-198h	Sniper Rifle
-1DBh	Sniper Rifle		

Certification

Posiadanie przez osobę certyfikatu oznaczone jest przez wpisanie 01h, natomiast brak - 00h.

-18Bh	Element Leader
-18Ah	Sniper
-189h	Explosives
-188h	EMT
-187h	K9

Training

Tutaj zawarte są dane o przeszkoleniu bohatera. Tak jak w pierwszej tabelce, są to wartości wyrażone w procentach, więc osiągają maksimum 64h (100%).

-18Eh	Dynamic Entry	-197h	Hand-to-Hand
-18Dh	Tear Gas	-14Bh	Grenade
-18Ch	Rappeling	-14Ah	Explosives
-1DAh	Hand-to-Hand	-149h	Booby Trap
-1D9h	First Aid		

Marcin Wichary

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Wchodzimy do katalogu, w którym zainstalowaliśmy grę. Znajdziemy tam podkatalog **PlayerProfiles**. Są w nim pliki zawierające informację o graczu, np. numer misji, medale, ranga. Nazwa pliku dla pierwszego gracza to **PLAYER_00.SAV**.

Pod offsetem 32h znajduje się numer aktualnej misji. Dla pierwszej misji ma wartość 00h, dla drugiej - 01h, trzeciej - 02h i tak dalej, aż do liczby 0Fh, oznaczającej szesnastą, ostatnią misję. Zmieniając wartość tego bajtu, uzyskamy dostęp do wybranej misji oraz wszystkich ją poprzedzających.

Pod offsetem 31h zawarta jest informacja o randze gracza. Można posłużyć się podaną tu tabelką, aby sprawdzić, jakie wartości odpowiadają kolejnym rangom:

Wartość	Ranga	Wartość	Ranga	Wartość	Ranga
00h	Trainee	06h	Captain	0Ch	General
01h	Cadet	07h	Squad Leader	0Dh	Line Admiral
02h	Ensign	08h	Gold Leader	0Eh	Fleet Admiral
03h	Officer	09h	Major	0Fh	Supreme Allied Commander
04h	Lieutenant	0Ah	Commander		
05h	Flight Leader	0Bh	Colonel		

Uwaga! Nawet jeśli zmienimy tę wartość, gra nadal będzie „awansowała" gracza po swojemu.

Od offsetu 53h aż do 57h mamy informację o zdobytych medalach (brązowych, srebrnych oraz złotych). Jeżeli przedstawimy jeden bajt jako dwie cyfry szesnastkowe, wówczas każda cyfra może przyjąć następujące wartości:

Wartość	Medale	Wartość	Medale	Wartość	Medale
0	brak	6	1 brązowy i 1 srebrny	C	1 złoty
1	1 brązowy	7	1 brązowy i 1 złoty	D	1 brązowy i 1 złoty
2	1 srebrny	8	1 srebrny	E	1 srebrny i 1 złoty
3	1 złoty	9	1 brązowy i 1 srebrny	F	2 złote
4	1 brązowy	A	2 srebrne		
5	2 brązowe	B	1 srebrny i 1 złoty		

Na przykład bajt o wartości 4Dh będzie oznaczał: pierwsza cyfra (4) - 1 brązowy medal, druga cyfra (D) - 1 brązowy i 1 złoty medal. Po zsumowaniu mamy 2 brązowe i 1 złoty medal. Maksymalna liczba medali ograniczona jest do 19.

Luke Skywalker Jr.



KLUB TECHNICZNY

Nie tak dawno pisałem o mających się pojawić układach graficznych: RIVA TNT, Savage3D i Banshee. Dziś te układy zostały już dogłębnie przetestowane, zaś ich osiągi są Wam zapewne dobrze znane.

Omówię więc, co w bieżącym roku szykują dla nas producenci kości 3D.

NVIDIA

Do NVIDII należy obecnie korona akceleratorów 3D (odebrana firmie 3Dfx), zdobyta dzięki układowi **RIVA TNT** (chociaż wbrew zapowiedziom, nie był szybszy od Voodoo^2 SLI). Na początek NVIDIA zamierza rozpocząć produkcję układów TNT w technologii 0,25 mikrometra. Nareszcie układ będzie się mniej grzał, zatem domyślnie będzie taktowany prędkością co najmniej 125 MHz, a może nawet 133 MHz (dzisiejsza TNT 0,35 mikrona - zaledwie 90 MHz). Oznacza to, że będzie mógł wypełniać do 250 mln punktów/s w trybie pracy równoległej obu układów teksturujących, a więc rzeczywiście powinien być szybszy od Voodoo^2 SLI! Są to jednak rozważania czysto teoretyczne, czas pokaże, czy tak będzie naprawdę.

Zaraz po premierze nowej wersji TNT NVIDIA zamierza rozpocząć sprzedaż kości **Vanta**. Zasadniczo będzie to 64-bitowa wersja TNT przeznaczona na rynek low-end, do tanich kart graficznych i do instalowania na płytach głównych.

Jeszcze przed wakacjami powinna się ukazać **RIVA TNT 2**, czyli następczyni TNT. Według NVIDII układ ma być dwukrotnie szybszy od obecnej RIVY TNT (pamiętajmy jednak, że firma lubi się przechwalać). TNT 2 ma obsługiwać tryb AGP 2×, a także AGP 4×. Karty z tą kością na pokładzie mogą mieć do 32 MB pamięci SGRAM (dzisiejsza RIVA TNT obsługuje maksymalnie 16 MB pamięci).

3Dfx

Także 3Dfx nie zamierza poddać się bez walki, chociaż produkty konkurencji (TNT, RAGE 128) już wyprzedziły Voodoo^2, a lada moment wyprzedzą także Voodoo^2 SLI. Nowy układ będzie nosił nazwę... **Voodoo^3**.

Nie będzie to jednak ulepszona wersja Voodoo^2, ale Voodoo Banshee. Kość będzie zawierać akcelerację 2D (na bazie jądra Banshee), kontroler VGA oraz dopalacz 3D. Nie wierzcie w pełną sprzętową dekompresję MPEG-2 (DVD) - to tylko plotki.

Voodoo^3 będzie produkowana w dwóch wersjach: **Voodoo^3 2000** (przeznaczona dla odbiorców OEM, czyli producentów komputerów) oraz **Voodoo^3 3000** - na jej bazie firmy Diamond, Creative Labs czy ELSA będą produkować samodzielne karty.

Osiągi Voodoo^3 - według specyfikacji - są rewelacyjne. Nawet prostsza V^3 2000 ma wypełniać 250 mln punktów na sekundę, renderując w ciągu sekundy 5 mln trójkątów. Z kolei V^3 3000 to już prawdziwa bestia - 366 mln punktów/s (!!!) oraz 7 mln trójkątów!

Voodoo^3 2000 będzie zawierać układ RAMDAC o szybkości 300 MHz, a V^3 3000 - 350 MHz (!). Pozwoli to osiągnąć maksymalną rozdzielczość 2048×1536 przy odświeżaniu 75 Hz! Ciekaw jestem, kto ma monitor zdolny wytrzymać tak ekstremalne rozdzielczości? V^3 ma także obsługiwać tryb AGP 4×, gdy tylko pojawią się pierwsze płyty główne oferujące ten tryb.

Na targach COMDEX w 1998 r. 3Dfx zademonstrował grę Quake II chodzącą na Voodoo^3 w rozdzielczości 1600×1200 z prędkością 30 fps (timedemo demo1) - to dwukrotnie więcej niż 90 MHz RIVA TNT! Brzmi to jak marzenie, jednak 3Dfx zapomniał o kilku BARDZO istotnych sprawach.

Po pierwsze - nowe kości renderują WYŁĄCZNIE w trybie 16-bitowego koloru. Wszystkie konkurencyjne układy posługują się już 32-bitowym kolorem, 3Dfx nadal jest w tyle. Oznacza to, że Voodoo^3 jakością obrazu będzie ustępować praktycznie wszystkim nowym układom 3D. 3Dfx tłumaczy, że dla prawdziwego gracza liczba klatek na sekundę będzie ważniejsza od jakości obrazu. Myślę jednak, że to zależy od gracza. Sam wolę mieć 30 fps przy supergrafice niż 60 fps przy wyblakłych kolorach.

Po drugie - nowa kość 3Dfx nadal obrabia tekstury o maksymalnym rozmiarze 256×256 punktów. Konkurencyjne produkty mają limit 2048×2048 punktów, a niektóre nawet większy. Jeśli w nowych grach FPP zbliżymy się do ściany, na konkurencyjnych układach nie zgubi ona szczegółów - będziemy widzieć rysy, może nawet ziarenka piasku (!). Na Voodoo^3 ściana będzie rozmyta jak na układach pierwszej czy drugiej generacji.

Po trzecie - Voodoo^3, chociaż bazujące na nim karty będą produkowane wyłącznie w wersjach AGP, nie będzie teksturować z pamięci komputera! A w tym roku zaczną się już pojawiać gry korzystające z dziesiątek MB tekstur dla każdej sceny. Na szczęście karty z V^3 będą mieć do 32 MB pamięci, więc na jakiś czas ich posiadacze zachowają spokój (chyba).

ATI

W polskich sklepach powinny już być dostępne karty z układami ATI **RAGE 128**. Akceleratory te, według testów, osiągają podobną szybkość jak RIVA TNT, jednak mają znaczną przewagę nad układami NVIDII - praktycznie nie zwalniają w trybie 32-bitowego koloru! Jeśli na TNT zmienimy tryb graficzny w grze z 16-bitowego na 32-bitowy, odczujemy nawet dwukrotne zmniejszenie szybkości. Na RAGE 128 nie będzie żadnej różnicy! Posiadacze kart będą zatem mogli spokojnie grać - kolory będą żywe, bardziej soczyste.

3DLabs

Produkty firmy 3DLabs zawsze były znane wśród profesjonalistów. Na jej układach budowano drogie, zaawansowane akceleratory 3D, przeznaczone do tworzenia reklamówek, grafik, filmów czy projektowania domów.

Firma wyprodukowała także dwa układy przeznaczone dla zwykłych użytkowników pecetów - **Permedia** i **Permedia 2**. Chociaż kości znakomicie współpracują z aplikacjami korzystającymi z interfejsu OpenGL, w grach Direct3D okazały się przeciętne. Osiągami plasują się daleko za Voodoo, zaś jakością obrazu bardziej przypominają ViRGE.

Permedia 3 ma być czarnym koniem 3DLabs w tym roku. Możliwościami układ ma dorównać 0,25-mikronowej wersji RIVY TNT: 250 mln punktów/s, 8 mln trójkątów na sekundę i renderowanie w 32-bitowym kolorze. Kość będzie dysponować trybem wirtualnej pamięci tekstur (virtual texture mode), w którym nie ładuje się do pamięci całych tekstur, tylko wykorzystywane ich fragmenty. Znając poprzednie produkty firmy 3DLabs, prorokuję że w Direct3D karta nie wyprzedzi nowej RIVY TNT, jednak w OpenGL będzie zdecydowanie najlepsza.

Matrox

Firma Matrox zapowiedziała ulepszoną wersję układu **G200**, produkowaną w technologii 0,25 mikrona (obecne kości - 0,35 mikrometra). Ponieważ G200 nie ma dwóch układów teksturujących (jak TNT czy RAGE 128), będzie renderować 125 mln punktów/s oraz 3 mln trójkątów na sekundę.

Osiągi nie będą więc najmocniejszą stroną nowego G200, jednak należy pamiętać, że G200 daje obraz o zdecydowanie najlepszej jakości spośród wszystkich dostępnych układów 3D (aczkolwiek, moim zdaniem, TNT dorównuje pod tym względem G200).

Nieoficjalnie mówi się też o nowym układzie Matroxa, **G300** (choć na razie niewiele wiem na ten temat).

NEC/Videologic

W nr. 9/98 pisałem o układzie PowerVR Second Generation korporacji NEC/Videologic, obecnie nazywanym **PowerVR 250** (nazwa może się jeszcze zmienić). Według specyfikacji nowy PVR jest „taki sobie" - renderuje 4 mln trójkątów/s oraz wypełnia 200 mln punktów/s. Asem w rękawie Videologic jest sposób renderowania w układzie PowerVR - stosowanie technologii nieskończonych płaszczyzn (infinite planes). Oznacza to, że nowy PowerVR renderuje grafikę punkt po punkcie, w dodatku licząc wyłącznie punkty widoczne. Konkurencyjne kości liczą wszystkie trójkąty składające się na scenę, a następnie - sortując z użyciem bufora Z - usuwają trójkąty niewidoczne. W efekcie robią trzy razy więcej obliczeń niż to jest potrzebne! Ponieważ PowerVR optymalnie wykorzystuje swoją moc, może w testach wypaść lepiej niż nowa RIVA TNT!

S3

Savage3D nie zrobił zawrotnej kariery głównie dlatego, że jego sterowniki są ciągle nie dopracowane i mają tylko 8 MB pamięci. Firma S3 zapowiedziała jednak poprawioną wersję kości, **Savage3D 2**, która ma być produkowana w technologii 0,25 mikrona, a być może nawet 0,18 mikrona (!). Oznacza to, że będzie pracować z częstotliwością co najmniej 125 MHz, a osiągami dorówna obecnej RIVIE TNT. Savage3D 2 do akceleracji 3D dodaje także wspomaganie odtwarzania filmów z DVD przez funkcję kompensacji ruchu (motion compensation). Karty z Savage3D 2 będą miały do 32 MB pamięci. W połączeniu z funkcją kompresji tekstur (z której słynie Savage), da to ponad 110 MB dla samych tekstur, bez korzystania z pamięci komputera!

Rendition

Pisałem kiedyś o układzie RRedline (o oznaczeniu V3300) firmy Rendition (G 10/98), który miał być następcą V2200 i V2100. Projekt został jednak odrzucony i V3300 nigdy nie ujrzał światła dziennego. Zamiast tego Rendition planuje rozpoczęcie produkcji układu **V4400**, który będzie wspomagać odtwarzanie filmów z DVD. Ma zawierać dwa układy teksturujące, obsługiwać do 32 MB pamięci; osiągami porównywalny z nową wersją RIVY TNT.

Pamięć w kości 3D

Kolejnym krokiem producentów układów 3D ma być wbudowanie pamięci w same kości 3D! ATI zapowiedziała już chipy (RAGE 128?), które będą miały 32 MB pamięci. Co to da? Przede wszystkim ogromny przyrost prędkości.

A co w Polsce?

W Polsce sprzęt komputerowy ukazuje się zawsze z opóźnieniem. Chociaż na Zachodzie karty z chipsetem RAGE 128 są już w sprzedaży od początku grudnia 1998 r., do tej pory nie otrzymałem żadnej do testów. Także nową RIVĘ TNT dostanę prawdopodobnie dopiero na początku lutego, recenzja ukaże się więc w marcu lub kwietniu.

PiŁA (pila@pol.pl)



GILDIA RPG

W tym numerze ponad połowa objętości Gildii poświęcona jest najgłośniejszemu ostatnio RPG, czyli Fallout 2 (opis na str. 82). Ponieważ nad tym programem (i wyszukiwaniem wiadomości o nim w Internecie) Alex spędza ostatnio gros czasu, poprosiłem go, by podzielił się z nami swoimi przemyśleniami.

Fallout 2

Erectus Magnificus: Czy nie uważasz, że grę można by nazwać Fallout Deluxe? Przecież w zasadzie jest to zestaw nowych scenariuszy.

Alex: W sensie technicznym tak, co do tego nie mam wątpliwości. Powtarzają się elementy scenerii, podobnie wyglądają postacie, interfejs, broń...

EM: Czy to nie przesada? Zwłaszcza że chodzi o grafikę. Nie zmienić niczego od dwóch lat - to nie jest nawet stanie w miejscu, tylko krok w tył.

A: Jasne, że przesada. Ale fenomenem jest to, że żadnej innej grze byśmy tego nie wybaczyli. Wyobrażasz sobie Quake'a II z grafiką w 80% pochodzącą z pierwszej części?

EM: Strona multimedialna też wydaje się nie dopracowana. Rzadko spotyka się postacie mówiące zdigitalizowanym głosem, chyba nawet rzadziej niż w pierwszej części. Nie wspominając o przerywnikach filmowych, których na dobrą sprawę prawie nie ma.

A: Gra jest dłuższa, wydaje się więc, że postaci mówiących jest mniej, ale jest ich chyba tyle samo, co w „jedynce".

Natomiast genialne jest intro, pod względem rozwiązań reżyserskich jedno z lepszych, jakie widziałem.

Mam zastrzeżenia do skandalicznie przygotowanego interfejsu. Dopiero po 50 godzinach grania zorientowałem się, że jest pewna opcja, bez której nie wykonam jednego z zadań.

EM: A, to trzeba czytać instrukcję.

A: I dalej - fatalny system walki...

EM: Nie podobał Ci się?

A: Stoi dwóch facetów kilka metrów od siebie i strzelają z broni laserowej przez kilka tur. RPG nie może wiernie naśladować rzeczywistości, bo byłoby nudne, ale takie rozwiązania kłócą się już ze zdrowym rozsądkiem. Można było chociaż jakoś wzbogacić opcje walki, wprowadzić na przykład elementy znane z Jagged Alliance: możliwość klęknięcia czy chowanie się za naturalnymi przeszkodami...

EM: Fakt, już w starym UFO walka była dużo ciekawiej zrealizowana.

A: Być może moje narzekania wynikają z faktu, że gram szybką postacią, która nie dysponuje zdolnością celowania w konkretne punkty ciała przeciwnika. Im dłużej się zastanawiam, tym bardziej skłonny jestem przyznać, że nie powinno być możliwości wyboru „Fast shot" przy kreowaniu postaci - to tragicznie upraszcza walkę. A i tak system jest zbyt uproszczony, nie wymaga stosowania złożonej taktyki. Gry fantasy dają większe pole do popisu, bo dochodzą urozmaicenia związane ze stosowaniem magii.

EM: Fallout miał być, i chyba stał się, jedną z niewielu gier role-playing, trafiającą nie tylko do zapalonych RPG-owców, ale i do ludzi nie znających gatunku. Może dlatego starano się maksymalnie uprościć pewne rzeczy? A jak Ci się podoba inteligencja komputerowych wrogów?

A: Wydaje mi się, że od wydania części pierwszej popracowano nad SI. Zauważyłem, że wrogowie potrafią zabrać amunicję zabitego kolegi, podnieść broń. Nie widziałem natomiast, by - jak pisałeś w recenzji [Gambler 1/99 - przyp. red.] - strzelali do siebie. Za to, niestety, robią to moi przyjaciele.

EM: Dostrzegam tu jednak ogromne niedoróbki. Dlaczego na przykład przeciwnik, który nie ma już amunicji (a swoją drogą, co to za żołnierz z jednym magazynkiem?), rzuca się na bohatera z pięściami i kopniakami? Powinien przecież zmykać, gdzie pieprz rośnie. Miałem też zabawną przygodę: znalazłem takie miejsce w bazie Enklawy, w którym stałem zaledwie metr od wrogów, ale nie włączyła się opcja walki - mogłem spać, aż do wyleczenia drużyny z ran!

A: To prawda. Denerwuje mnie, że w ogniu walki można uciec po schodach na inny poziom bazy, a przeciwnicy nie potrafią podjąć pościgu. Spokojnie wypoczywasz kilka dni i wracasz pełen sił.

Wiele wad Fallouta to zwykłe bugi, poprawiane w patchach. Jakieś fatum wisi nad grami role-playing, które lubię... Najpierw zarobaczony Daggerfall, potem Fallout 2... Wyobraź sobie, że na stronie Black Isle, producenta Fallouta 2, wyczytałem odpowiedź na listy internautów: „Nie będzie szerokiego beta-testowania tej gry, to się nie sprawdza przy RPG". No i dziwić się, że są oczywiste bugi, na które wpadłby każdy testujący, gdyby... w ogóle taki był! A tak beta-testerami stali się wszyscy gracze.

EM: W Falloucie 2 najgorsze jest zmuszanie gracza do ciągłego krążenia między obszarami. Dodajmy, że w takiej chwili program ładuje się bardzo długo. Czy nie można było zrobić tak jak w M&M VI? Piękne, ogromne obszary, a gra doładowuje się tylko przy wchodzeniu do labiryntów? Psuje mi to nastrój Fallouta.

A: Mnie nastroju nie popsuło (choć właściwie powinno), to jest po prostu za dobra gra.

EM: Właśnie. Ponarzekaliśmy, a teraz przejdziemy do tego, co w Falloucie 2 jest najlepsze. Do scenariusza.

A: Zafascynował mnie nietypowy temat...

EM: Już typowy.

A: Ale dopiero po raz drugi. Nie znam systemów role-playing traktujących o postnuklearnym świecie i dlatego była to dla mnie nowość. Budowa świata, zachowanie ludzi, elementy scenografii, np. dwugłowe krowy (brahminy) i bohater, który nie wierzy, że może istnieć takie zwierzę jak jednogłowy brahmin.

Fallout 2 ma główną intrygę, ale przede wszystkim składa się z luźnych (lub tylko w małym stopniu powiązanych) wątków. Są miejsca, gdzie nic się w zasadzie nie dzieje, poza tym, że ludzie mają swoje drobne kłopoty, których rozwiązanie nie posuwa akcji. Te lokalne problemy i konflikty stwarzają wrażenie, że świat Fallouta żyje własnym życiem. Przecież do rozwiązania jest tu ponad 100 sub-questów! Minął miesiąc od premiery gry, a nie znalazłem jeszcze w sieci pełnego rozwiązania, wyjaśnienia wszystkich misji i zleceń - oczywiście, w kilku miejscach podano jak ukończyć grę, ale to nie to samo. Przecież wszystko zależy od zachowania bohatera, jego reputacji, a nawet płci.

EM: Fallout 2 fabułą bardzo wyraźnie nawiązuje do części pierwszej. Oczywiście, docenią to tylko ci, którzy prowadzili postać słynnego Vault Dwellera.

A: To bardzo inteligentnie zrealizowana fabuła. Nie zastosowano najprostszego rozwiązania, typowego dla sequeli, czyli: w drugiej części ten sam bohater wykonuje te same zadania dla kogoś innego. Tu występuje inny bohater, potomek słynnego herosa z części pierwszej, który swojego przodka zna jedynie z opowiadań innych ludzi.

EM: Rozczuliłem się, gdy zobaczyłem swój pomnik w NCR. Ale to w końcu nic dziwnego, skoro szefową miasta jest Tandi, którą uratowałem w pierwszej części z rąk bandytów. Zabrakło mi tylko takiego głupiego drobiazgu - dlaczego program nie mógł na początku zapytać o imię bohatera, którego prowadziłem w części pierwszej? Nie musiałby wtedy w dialogach nazywać go Vault Dwellerem.

A: Dobry pomysł. Może w Fallout 3 podobne rzeczy się znajdą. Zastanawiam się tylko, jaka będzie fabuła tej następnej, zapowiadanej części cyklu. Wiadomo już, że zmieni się engine. Wszystko ma wyglądać jak w Myth: The Fallen Lords - akcja będzie się rozgrywać w trójwymiarowym środowisku. Ale czy autorzy utrzymają wysoki poziom scenariusza?

EM: Skończyłeś już grę, prawda?

A: Prawie, jestem przed ostatnią walką.

EM: Czy wyjaśniła się sprawa tych dziwnych Obcych (podobnych do słynnego Obcego z filmów), którzy czasami atakują na bezdrożach?

A: Nie.

EM: Może więc to jest pomysł na część trzecią? Jakaś interwencja kosmiczna?

A: Raczej uznałbym tych Obcych za ziemskie, zmutowane stworzenia. Poza tym Fallout 3 traktujący o kosmitach chyba straciłby klasę. Druga część wyjaśnia pewne zdarzenia z części pierwszej. Może pomysł na trójkę to przeniesienie akcji na inny kontynent? Na przykład do również zniszczonej wybuchem nuklearnym Rosji?

EM: Ciekawe, jaka przyszłość czeka społeczeństwo Fallouta 2? W grze w zasadzie nie ma społeczności, z którą można by się identyfikować.

A: Właśnie. Vault City utrzymuje system niewolniczy...

EM: Humanitarny, co prawda.

A: ...NCR to po prostu totalitarny zamordyzm. New Reno jest miastem narkotyków, pornografii i rozpusty. Może zresztą właśnie jego mieszkańcy są najuczciwsi w tym, co robią? Chyba jedyną nadzieją dla społeczeństwa jest Broken Hills, gdzie ludzie, supermutanci i ghoule potrafią żyć w zgodzie. Ale też spiskują przeciw sobie, co oznacza, że koegzystencja nie przebiega bezkonfliktowo. Zresztą wrogowie Supermutantów nie są przedstawieni jako półgłówki. „Zastanów się, kto okaże się na dłuższą metę silniejszy, kto zgodnie z Darwinowskimi zasadami przetrwa?" - mówią. I to jest poważny problem.

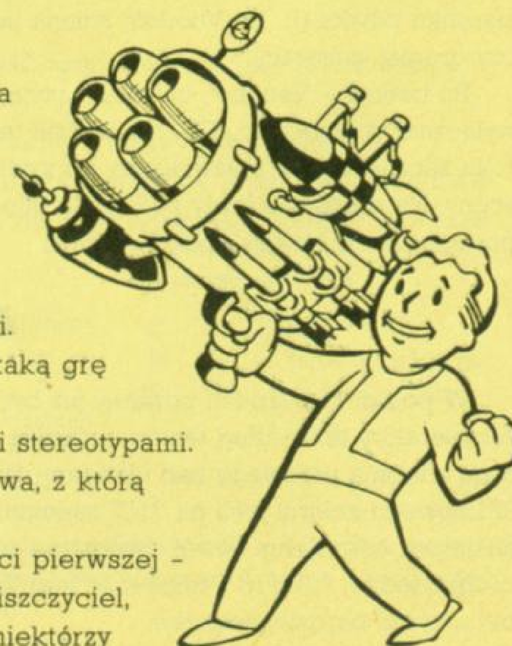
EM: A Vault 15 i dziwna patriarchalna wspólnota Deathclaws, opiekująca się ludźmi?

A: No tak, ale [wyciąłem, żebyście mieli niespodziankę - Zgred.]

EM: Dzięki, że mi powiedziałeś, przynajmniej nie będę miał niespodzianki.

A: Aż dziwne, że Amerykanie zrobili taką grę - bez podziału na światło i ciemność, nie operującą hollywoodzkimi stereotypami. Tutaj każdy ma swoje racje, nawet Enklawa, z którą walczy główny bohater.

EM: Ha, nawet Master - wróg z części pierwszej - ukazany jest w innym świetle. Nie jako niszczyciel, lecz twórca nowego porządku. Tylko że niektórzy



mają swoje racje i starają się żyć, nie przeszkadzając innym, a niektórzy swoje racje rozpowszechniają, pomagając sobie laserami.

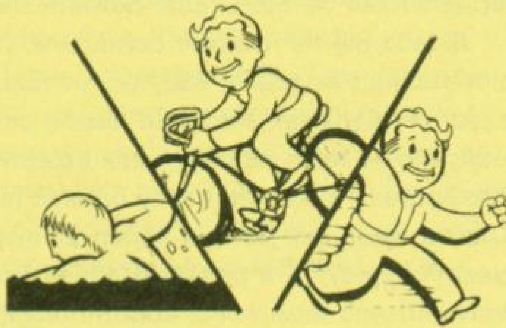
A: Znane nam prawo po prostu nie działa. Przecież ludzie zamieszkujący świat Fallouta urodzili się już po wojnie.

EM: I są zdegenerowani jak cały ich świat.

A: Przecież nie jest winą Supermutantów i Deathclaws, że przeprowadzano na nich eksperymenty, nie jest winą ghouli, że ulegli popromiennym mutacjom. Oni są tylko spadkobiercami szaleństwa i coś muszą ze sobą zrobić.

EM: Fallout oprócz „dorosłego" scenariusza ma również „dorosły" język. Liczba występujących tu najbardziej wulgarnych przekleństw jest ewenementem.

A: Twardy język jest w tym wypadku uzasadniony...



EM: Ale zacytowane przeze mnie w recenzji przekleństwa wykropkowałeś.

A: Nie sądzę, by jakiekolwiek pisma komputerowe w Polsce, nawet te, które do spraw etycznych mają inny stosunek niż Gambler, opublikowały taki tekst. Ale wracajmy do meritum. W Falloucie 2 język musi być taki, jaki jest. Inaczej jego świat nie byłby wiarygodny. Poza tym w grze mocno wyeksponowano seks.

EM: Fallout 2 to też liczne nawiązania do współczesnej kultury...

A: Naliczono ich ponad 50.

EM: Najbardziej chyba znane są kąśliwe uwagi na temat nałogu grania w Magic: The Gathering...

A: ...oraz szyderstwo z sekty scjentologów. W Falloucie 2 jest sekta Hubologów, która czeka, aż ich przywódca odleci statkiem kosmicznym. Do jej członków zalicza się między innymi para aktorów: facet nazywa się Kidman, a dziewczyna Cruise [aktorka Nicole Kidman i aktor Tom Cruise należą do bardziej znanych scjentologicznych sekciarzy - przyp. red.]. Wiemy ze scenariusza, że są aktorami z New Reno, a jakie filmy produkowane są w tym studio?

EM: Pornograficzne.



A: Są też odwołania do „Gwiezdnych Wojen". Na przykład jeden z numerów w tabliczce znamionowej Pip Boya to numer poziomu i pomieszczenia, gdzie więziono księżniczkę Leię. Została też powtórzona słynna scena na moście ze Świętego Graala Monty Pythona, są nawiązania do serii Simpsonów itp. Może kiedyś spróbuję je wszystkie przedstawić w Gildii.

EM: Była recenzja, opis, Twój wstępniak, a teraz ta rozmowa... Robimy chyba Falloutowi 2 niezłą reklamę. Jeszcze tylko na koniec wyrażę żal, że tak znakomity od strony fabularnej program został tak niechlujnie zrealizowany.

Dziękuję za rozmowę. Ciekawe, kiedy będziemy mogli poplotkować na temat Fallouta 3. Miejmy nadzieję, że wtedy zachwycimy się i scenariuszem, i stroną techniczną.

Diablo

Zwracam się do Ciebie, Wielki Mistrzu, z prośbą o udzielenie pomocy. W Diablo, podczas instalowania patcha 1.07, występuje błąd (error message: patcher.cpp:270). Gdy odinstaluję grę i powtórzę czynność, błąd pojawia się znowu. Ściągałem patcha z CD Projektu i z Blizzarda, ale nic nie pomogło. Próbowałem na komputerach kolegów i wyskakiwał ten sam błąd. Z wcześniejszymi patchami nie miałem żadnych problemów. Mam kartę graficzną S3 Trio 64 i muzyczną Sound Blaster 16 oraz nowe sterowniki. Używam Windows 95. Błagam o pomoc.

Marluk10@polbox.com

Ot, zagwozdka. Nie mam zielonego pojęcia, o co chodzi. Jeżeli ktoś z Czytelników wie, jak pomóc Marlukowi, to... adres znacie.

Might & Magic VI

I.

Jestem od jakiegoś czasu maniakiem Might & Magic VI, chyba więc to logiczne, że chcę się pochwalić swoimi osiągnięciami. Moja drużyna jest tak boska, że aż boję się o tym wspominać, by nie sprowadzić na siebie klątwy zazdrosnych bogów. Wykonałem wszystkie zadania w grze, ale nie mogę sobie poradzić z Gharik's Forge. Kiedy winda zawiezie mnie na dół, drzwi przede mną nie chcą się otworzyć! Proszę o pomoc z prostego powodu: bez tego zadania nie można ukończyć gry. Teraz właściwa część listu, czyli to, co chciałbym przekazać innym.

1. Jeśli Wasze postacie mają dużo HP, dobre pancerze i co najważniejsze czar latania, to proponuję wycieczkę do Dragonsand. Bez czaru latania nie radzę przemierzać tej lokacji, bo od smoków, wyrmów i innego paskudztwa można dostać zawrotu głowy. Jest tam miejsce bardzo przyjazne graczowi - Shrine of Gods (dodaje +20 do wszystkich statystyk) oraz piramida. Niestety, wszystko otoczone przez armie wroga. Zatem zdajcie się na łut szczęścia i w drogę.
2. Talię kart do tarota znalazłem dwa razy w okolicy Blackshire, tam gdzie kiedyś była tarcza lorda Kilburna. Aby ją znaleźć, przeszukajcie dokładnie pobliskie góry. Talia służy do jednorazowego użycia i losowo daje odporność, np. na elektryczność [zdaje się, że nie losowo, tylko w zależności od miejsca, gdzie się jej użyje - E.M.].
3. Jeśli nie chcecie zagubić się w wirze walki, zajmijcie strategiczny punkt. Najlepsze jest miejsce przed wejściem do świątyni. Przydawało mi się to szczególnie w Mire of the Damned. Co chwila zwabiałem kilku wrogów, a w świątyni leczyłem rany.

Uważam, że przydałoby się w tej grze więcej przedmiotów i czarów o znaczeniu strategicznym - np. miny, niewidzialność itp. Bardzo podoba mi się pod tym względem Hexplore, ale to połączenie RPG i zręcznościówki. Jeśli już jesteśmy przy temacie Hexplore, to muszę wyznać, że gra ma najgorsze outro, jakie w życiu widziałem. Wmieszanie w fabułę kosmitów i teoria, że Bóg był kosmitą (wszystko jest możliwe), to jednak przegięcie.

Na koniec pytanie: kto wyda w Polsce grę Rage of Mages? Ponieważ coraz więcej jest tytułów mieszających RPG z RTS, to musimy wymyślić nowy gatunek gier - może RPS (Role-Playing Strategy)?

Wielce Oświecony KUBEŁ, mistrz RPG, Mentor i Wyrocznia, w niektórych kręgach znany jako Jakub Milak

PS Czytałem kiedyś, że Alex zjada gazety. Jeśli to prawda, to może przerzuci się na dyskietki (moja ma bardzo smakowity kolor). Smacznego!

W problemie dotyczącym Gharik's Forge nie mogę Ci pomóc, bo niestety nie pamiętam aż tak dokładnie wszystkich lokacji. Pamiętam tylko, że nie miałem tam żadnego problemu, więc chyba rozwiązanie jest banalne (np. trzeba przesunąć wajchę, aby otworzyć drzwi, nawet coś mi się kojarzy, że tak jest w tym przypadku). Rage of Mages będzie wydana przez firmę TopWare, co oznacza, że będzie sprzedawana po wyjątkowo atrakcyjnej cenie (pewnie poniżej 60 złotych). Poza tym gra ma być całkowicie spolszczona (co może być zaletą, ale niekoniecznie).

Nazwa Role-Playing Strategy jest fajna i mnóstwo gier załapałoby się do tej kategorii, choćby Jagged Alliance czy Lords of Magic. Alex dyskietek nie zjada, bo z biedy - wiecie, ciągle lebioda i lebioda, czasem tylko na deser zupa z pokrzywy albo kory - wypadły mu zęby.

II.

Zawiodłem się na Might & Magic VI - jest za łatwa. Dobrze wyekwipowana i dobrze wyuczona magii drużyna nie ma w zasadzie najmniejszych kłopotów z żadnym wrogiem. No, może z setkami smoków w Dragonsand, ale kto nam każe pałętać się za Piramidą? Poza tym bezsensowne jest rozwijanie cech, skoro dzięki czarom magii Światła można je wszystkie podbić do abstrakcyjnych wartości. Szkoda, przez to ginie część uroku tej gry.

Po co mamy się przejmować, czy jakaś cecha bohatera ma 10 punktów mniej, czy więcej, skoro czarodziej doda mu kilkadziesiąt punktów. W związku z tym mija się z celem na przykład przedzieranie się do Ołtarza w Dragonsand (dodaje +20 do każdej cechy), bo co to zmieni? Zresztą wtedy grupa jest już tak silna, że jej to wisi. Jeżeli jesteśmy w stanie pokonać smoki w Dragonsand, tym łatwiej poradzimy sobie z demonami w Hive. W ogóle nagrody, jakie uzyskuje się za dojście do pilnie strzeżonych miejsc, są żałosne. Na przykład w Dragonsand - Excalibur. A kto używa Excalibura, tego zardzewiałego badziewia?

Sampler

Trudno nie zgodzić się z tymi zarzutami, ale też sporo zależy od obranej przez gracza ścieżki. Przecież odwiedzenie trudnych miejsc z niedoświadczoną grupą może być bardzo atrakcyjne. Pamiętam, że z kilku miejsc musiałem się wycofywać (był to powrót „na tarczy"), np. z Temple of the Snake - bo nie pokonałem Złotego Smoka (udało mi się jedynie ominąć go), z Lair of the Wolf - bo nie dałem rady wilkołakom, z Gharik's Forge - bo żywiołaki ognia skutecznie mnie przystopowały. Później wróciłem do tych miejsc i było już łatwo, ale emocje w M&M VI można naprawdę przeżyć. Chociaż, kiedy ktoś ma już wszystkie najmocniejsze przedmioty oraz wywindował cechy grupy, dla niego rzeczywiście zabawa nie jest już tak interesująca. Ale wtedy może ją skończyć i już.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus, Idol Uciśnionych Ras



EKG
ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

Motto:
Wielcy wodzowie mają wielkie potrzeby.
anonim

I oto nadeszła wiekopomna chwila: rozstrzygamy trwający od wielu miesięcy konkurs EKG! Poza tym w lutowym wydaniu Klubu listy o Dune 2000, tradycyjne już kłótnie o StraCrafta oraz interesujący list na temat WarGames.

KONKURS – ROZSTRZYGNIĘCIE

Jedynym sponsorem konkursów w EKG jest firma IPS Computer Group, Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66 i 642 27 68.

W numerze 1/99 pisałem jak niewiele punktów brakuje Tomkowi Kołodzie i Tomkowi Świderskiemu do zwycięstwa. Wystarczyło tylko poprawnie rozwiązać konkurs z nr. 12/98, by zdobyć 66 punktów i zostać Mistrzem Strategii. I udało się! Obaj Tomkowie na ostatni zestaw pytań odpowiedzieli perfekcyjnie, obaj przekroczyli magiczną liczbę 66. Z tym że **Tomek Świderski** zdobył 67 punktów i to on został triumfatorem. Zapowiadałem, że nagrody będą ciekawe i mam nadzieję, iż nie sprawią zawodu naszemu zwycięzcy. A oto one:

Armored Fist 2
Civilization 2
Dune 2000
Lords of the Realm 2
WarGames

Ponieważ **Tomek Kołoda** zdobył zaledwie o jeden punkt mniej od zwycięzcy, postanowiłem przyznać mu nagrodę pocieszenia, a są nią gry:

SimCity 2000
Theme Hospital
KKND Extreme

Zwycięzcy serdecznie gratuluję, a zdobywcę drugiego miejsca (a tak niewiele brakowało!) zapraszam do wielkiego rewanżu. Już wkrótce będzie ku temu wyśmienita okazja. Od następnego numeru rozpoczynamy nowy konkurs, nad którego zasadami zresztą jeszcze się głowię.

Dune 2000

I. Coś mi się zdaje, że niewielu graczy zwróciło uwagę na zapowiedzi Westwood Studios. Od początku firma twierdziła, że Dune 2000 to TYLKO Dune 2 w ładniejszej oprawie. Założeniem projektu był remake przeznaczony dla maniaków i wielbicieli Dune 2. Ponieważ zaliczam się do nich, mnie Dune 2000 się podobała. Dlaczego? Bo trzyma klimat, filmiki są fajne (choć rzeczywiście, to tylko „gadające głowy"), no i wszystko jest, jak było. To tak, jakbym grał w Dune 2, ale trochę „wygodniej" (grupowanie jednostek). A że nie ma planowania i setki innych rzeczy? Mnie to nie przeszkadza. A jak „komuś podobała się" Dune 2 albo „gra trochę w Dune 2" (jak niektórzy moi znajomi), to nic dziwnego, że ich nie zainteresuje Dune 2000. To program jedynie dla prawdziwych maniaków D 2. I dobrze, bo z tego nie dałoby się zrobić tak łatwo Dune 3. Ale Westwood ma jeszcze czas...

Allatar Ailaos (Jakub Petrykowski;kubape@kki.net.pl)

Dune 2000 to gra dla miłośników świata Dune i tylko remake? OK, zgadzam się. Ale wtedy powinna być dodawana jako bonusowy program do Dune 3 (jak powstanie) albo do następnego C&C, a nie sprzedawana za pełną cenę. Nie można usprawiedliwiać autorów, tak jak to robisz. Co by było, gdyby „Mucha" z Jeffem Goldblumem (przypomnę – remake znanego horroru z lat 50.) była czarno-biała i pozbawiona efektów specjalnych? Dune 2 była jedną z moich ulubionych gier, dlatego Dune 2000 skończyłem po stronie Harkonnenów i Atrydów (wypróbować Ordosów już nie zdążyłem, bo czas było zabrać się za coś innego) i grałem z przyjemnością. A ZooltaR i tak stwierdził, że dałem za wysoką ocenę (przypominam – 60%), choć chyba najniższą w polskiej prasie. Tak więc opinii może być wiele, ale nie mogę oprzeć się wrażeniu, że autorzy z Westwood po prostu zrobili z nas balona.

II. Postanowiłem napisać list w odpowiedzi na prośbę o przysyłanie opinii o Dune 2000. Uważam, że ocena przyznana tej grze w Gamblerze jest jak najbardziej słuszna. Sam kupiłem Dune 2000, mając nadzieję, że jest godnym następcą pierwszego RTS-a, nad którym pięć lat temu spędziłem kilkanaście wieczorów. Jakże się zawiodłem! Ale zacznijmy od początku.

Po powrocie ze sklepu do domu szybko zainstalowałem grę i włączyłem po raz pierwszy. Zaczęło się intro, całkiem ciekawe i dobrze zrobione, jednak nie przeżyłem przy nim takiego szoku jak wtedy, gdy zobaczyłem intro pierwowzoru. Ale cóż, nie te czasy. Wybrałem więc ród Atrydów i moim oczom ukazał się kolejny filmik, tym razem, niestety, znacznie mniej ciekawy. Nie żeby John Rhys-Davies grał źle, ale statyczny obraz przemowy do żołnierzy jest niewiele wart w porównaniu z filmikami np. ze StarCrafta, co prawda pokazywanymi co kilka misji, ale naprawdę świetnymi.

Gdy skończyła się animacja, pojawił się ekran główny gry. W pierwszej chwili zacząłem się zastanawiać, czym są te dziwne kwadraciki na pustyni. Dopiero po chwili zrozumiałem, że to... moje pojazdy! Humor mi się popsuł, ale zacząłem rozgrywkę... Po kilku godzinach wiedziałem już, że Dune 2000 nie jest tym, na co czekałem. Jeszcze przez kilka dni grałem trochę, aż wreszcie stwierdziłem, że lepiej wrócić do StarCrafta, bowiem Dune 2000 nie umywa się do niego.

Składa się na to wiele czynników. Po pierwsze – grafika. Jednostki są niewyraźne i brzydkie. Budynki już nieco ładniejsze, za to niestety większość z nich nie wygląda tak samo dla każdej strony. Również kwestie wypowiadane przez jednostki są takie same (po raz kolejny muszę porównać Dune 2000 ze StarCraftem, w którym każdy oddział miał swój specyficzny sposób mówienia). Kolejną wadą gry jest nie najlepszy interfejs. Sposób wydawania rozkazów niezbyt intuicyjny, a przyciski umieszczone na skraju ekranu. W dodatku nie wprowadzono możliwości kontroli latających transportowców. Nie ma też czegoś takiego jak panel informacyjny jednostki, podający podstawowe dane o niej.

Mnóstwo archaizmów można też znaleźć w konstrukcji gry. Wręcz skandalicznym niedopatrzeniem nazwałbym brak możliwości budowania jednocześnie dwóch takich samych pojazdów, kiedy ma się dwie fabryki tego samego typu. Brak także planowania produkcji, co jedynie w nieznacznym stopniu rekompensowane jest przez stały dostęp do menu produkcji po prawej stronie ekranu. Wielkim minusem jest też brak możliwości rozbudowy jednostek. Na dodatek samych oddziałów jest bardzo niewiele – zanim straciłem cierpliwość do dalszej gry, zdołałem zauważyć tylko inżynierów. Nie wiem też, dlaczego nie ma już pomagającego w grze Mentata.

Jednak najważniejszą wadą Dune 2000 jest beznadziejna Sztuczna Inteligencja. Właściwie taka sama jak w pierwowzorze! Autorzy chyba nie zauważyli, że w ciągu pięciu lat gatunek strategii czasu rzeczywistego gwałtownie ewoluował. Tymczasem w Dune 2000 komputer nie potrafi nawet zaatakować gracza od tyłu, gdzie nie ma obrony. Niezbyt inteligentnie zachowują się też nasze oddziały, mające spore problemy z dotarciem do celu.

W porównaniu z wadami, zalet jest bardzo niewiele, co nie znaczy, że gra jest ich zupełnie pozbawiona. Zalety to: wprowadzenie inżynierów oraz możliwość zaznaczania dowolnej liczby oddziałów jednocześnie, o czym jakoś nigdy nie pamięta firma Blizzard. Nie przeszkadza mi też (krytykował to Jacek Piekara) konstrukcja bazy i widok mapy świata. Podsumowując: uważam, że Dune 2000 jest grą przeciętną, a jej ocenę dodatkowo obniża fakt, że Westwood wydał ją tylko w celu zrobienia kasy na fanach części pierwszej (a właściwie drugiej). Dlatego po raz kolejny zgadzam się z Jackiem Piekarą, którego recenzje uważam za wyjątkowo rzetelne.

Tadeusz Huskowski (thuskow@magic.ic.com.pl)

W swojej ocenie Dune 2000 masz, oczywiście, rację, a pozostałe wady można by jeszcze długo wymieniać. Chciałbym tylko dodać jedną uwagę: w grach Westwoodu (Dune 2000, C&C, C&C:RA) nie można wprawdzie budować w każdej fabryce innego pojazdu, ale za to im więcej jest fabryk, tym bardziej skraca się czas produkcji.

WarGames

Program ma ciekawy dodatek: podczas gry dostaje się komunikaty o „poczynaniach" wroga, co idzie w parze z ustalaniem nowych celów misji (or something). Niestety, algorytm przesyłania informacji często zawodzi. Przedstawię to na przykładzie kampanii NORAD.

Misja nr x (skleroza). Cel: uwolnić agentów posiadających tajne informacje, których samolot został strącony gdzieś w dżungli. Zaczyna się w porządku, tylko że... Wykorzystując laboratorium naukowe, odkrywam mapę (Gain Inteligence) i odnajduję zakładników. Nalotem bombowym niszczę małą bazę wroga i helikopterem wysyłam tam swojego inżyniera. Jednocześnie wysyłam śmigłowiec transportujący. Jednak agenci nie dają się zabrać. Lekko zdenerwowany zabieram się za zdobywanie planszy. Nagle moje wojska gdzieś w zaroślach odkrywają wrak samolotu, dostają informację, że moi wielcy naukowcy zlokalizowali bazę wroga, w której mogą się znajdować robinsonowie. Tylko że w tym miejscu od 15 minut jest moja baza, a po komputerze nie został nawet ślad. Po dalszej godzinie gry dowiaduję się, że agenci są zdrajcami i że muszę ich zabić! AAAAAAAAAA! Skoro są zdrajcami, to co do cholery robią w mojej bazie?! Wściekły wysyłam 5 bombowców, aby ich zniszczyły, przy okazji zrównując z ziemią pół mojej bazy. Po 30 sekundach widzę napis: „Mission Complete". A wystarczyło, nie czekając na rozkazy, zabić ich, oszczędziłbym sobie godziny nerwów.

Przykład drugi. Misja x (pisałem już coś o sklerozie?). Cel misji: zapobiec wystrzeleniu rakiet z głowicami chemicznymi. Na początku otrzymuję rozkaz przejęcia jakiegoś centrum z drugiej strony mapy. OK. Buduję bazę i zaczynam

rozglądać się po okolicy. Nagle znajduję jakiś radar i jednostki wroga. Tradycyjnie nalot i śmigłowiec z piechotą, przejmuję radar i co? „Mission Akompliszd" (or something). Totalna paranoja.

Przykład trzeci i ostatni. Misja ostatnia. Cel: wysadzić główny komputer znajdujący się za wielkim murem. OK. Rozwijam bazę i idę do przodu, odnajduję „Main Gate", bohatersko rzucam wojsko w wir walki i po chwili 20 Slayer Tanków pruje do bramy, ale nic... Wkurzony robię 3 MOLE bomby i posyłam ładunki w bramę. Brama gnie się, ale nadal stoi. Kipiąc ze złości, penetruję mapę i znajduję małą bazę wroga. Moja armia (20 Slayer Tanków + 20 poduszkowców + 10 gladiatorów) zgniata tę bazę w ciągu minuty (dosłownie). Wszystko byłoby OK, gdyby nie fakt, że po pięciu minutach dostaję e-mail o domniemanej pozycji wrogiej bazy, mam przejąć tamtejszy Command Complex, co umożliwi mi wjazd do bazy głównej. AAAAAAAAAA! Po cholerę mi to mówią, kiedy ta baza nie istnieje od kilku minut, a ja nawet nie zauważyłem, jakie tam są budynki. W ten sposób przechodziłem wszystko od nowa (stare save'y zagrałem po zniszczeniu bazy). Wspaniały plan, który miał zaowocować nieliniową akcją, sprawił, że gra stała się chaotyczna i często przypadkowa. Gdyby zastosować algorytmy na wzór StarCrafta (akcja-reakcja), może dałoby się uniknąć wielu przykrych pomyłek.

Frank Kane (ICQ: 17684302;kane666@free.com.pl;kane666@kki.net.pl; frank_kane@fcmail.com)

StarCraft

I. Chciałbym skomentować list (ToA)St@shia z nr. 12/98:

Podany przykład z kilkudziesięcioosobową grupą Hydralisków [chodziło o to, że może je wykończyć kilku Zealotów i Templarów – gen. B.] jest nie najlepszy, gdyż takie głupstwo musiał popełnić wyjątkowo niedoświadczony gracz. Jeżeli już trzeba władować się do takiej bazy lądem, co i tak jest debilizmem, to przynajmniej nie wszyscy jednocześnie, tylko eskadry po 10 czy 15 z kilkusekundowym opóźnieniem. Interesuje mnie, co zrobiłby St@siu, gdyby ten sam wjazd wykonały 40 Mutaliski i to w pewnych odstępach. Zealoci nic by nie pomogli, 3 High Templarów też by za dużo nie zrobiło, a wieżyczki Protossów to straszny kicz [i dlatego ukazał się patch, zwiększający siłę ich ognia do 30 - Zgred.]. Z taką obroną nie wiem, czy zabiłby 15 Mutalisków. A różnica w koszcie 40 Mutalisków i 60 Hydralisków nie jest duża.

Jedyne, co kiedyś potrafił robić mój kolega Wiktor (pozdrawiam), to rozbudowywanie defensywy Terran. Miał zwykle po kilkadziesiąt wieżyczek. Wkurzyłem się i opracowałem następujące metody: Zergami - 30 Guardianów, 10 Overlordów jako detektory, 50 Scourge. Guardiany walą z bezpiecznej dla siebie odległości w wieżyczki, a jak dotrze obrona, to wtedy wysyłam Scourge. Jak przylecą niewidzialne myśliwce, to wykryją je detektory i znowu Scourge. Protossami - wystarczy 30 Carrierów i kilka Obserwerów [16 500 kryształów i 9000 gazu - spoko, dołóż jeszcze jakieś 25 Arbitrów; 30 Carrierów wymaga 240 punktów kontroli, a możesz mieć max. 200 - Zool.].

Co do jednostek wodnych, to może akurat tych mogłoby nie być, ale w WC2 były przecież powietrzne, lądowe i morskie. Tu zaś tylko powietrzne i lądowe. Zgadzam się, że wojna toczy się w przyszłości i o statki raczej trudno, ale gdyby były np. jednostki podziemne? Co do Vulturów, to najlepszym rozwiązaniem byłaby konieczność kupowania każdej kolejnej miny, bo po rozstawieniu trzech min Vulture staje się zupełnie bezużyteczny. Nie rozumiem ironii St@sia co do budowy dróg lub murów. Gracze wybierający Terran już wykombinowali zabudowywanie się Koszarami, a kiedy chcą wysłać jednostki z bazy, to podnoszą te budynki. Gdyby jednostki poruszały się jeszcze szybciej po drogach, byłoby jeszcze ciekawiej, np. dwóch sojuszników miałoby problem, jak wybudować drogę, aby przebiegała obok bazy oponenta. Zaś niszczenie i budowanie mostów to kolejny ciekawy pomysł.

Akeley (akeley@kki.net.pl; www.microsun.com.pl/~frodo/; ICQ UIN: 22163207)

II. Muszę bronić Jarka „Globlina" Świderskiego przed atakami, które spadają na niego w każdym chyba numerze Gamblera. Fakt, że facet strasznie się naraża, pisząc że recenzja Jacka Piekary to wazelina. Spytaj battletewców, co myślą o tej wazelinie, bo chyba mało kto potraktował SC tak surowo. Widać też z listu Jarka, że chyba nie ma pojęcia o trybie multiplayer, bo to, co pisze o surowcach [że jest do nich łatwy dostęp - gen. B.], to totalna bzdura. Kryształki są łatwe do zdobycia tylko przez pierwszych kilka minut, a potem trzeba się mocno STARAĆ!

Ale to, że Jarek daje ciała [autor sformułował to gorzej - gen. B.] w kilku kwestiach, nie znaczy, że nie ma racji w innych. Dlaczego jakieś leszcze wyśmiewają się z niego za pomysł budowania mostów lub murów (mury i tak się buduje, tylko wznosząc budynki i podlatując nimi, kiedy trzeba)? Pomysł z flotą jest może trochę nielogiczny, ale rozgrywkę na pewno by urozmaicił. Natomiast Vultury rzeczywiście mają tę wadę, że mogą stawiać tylko trzy miny, ale gdyby mogły stawiać ich nieskończenie wiele albo wracać po nie do bazy, jak proponuje Jarek, to byłyby zbyt silnymi jednostkami. Mam dla „Globlina" radę: chłopie, pograj w multiplayer i wtedy przekonasz się, że StarCraft rulez. Grając samotnie, tylko polizałeś lód przez szybę.

Kosh

Rainbow Six, czyli ZooltaR go home!

ZooltaR. Tak, tak, to temat dość wdzięczny. Jak powszechnie wiadomo, owego osobnika cechuje szeroko pojęty entuzjazm do opisywanych gier. Fakt ten do tej pory przyjmowałem z obojętnością, ponieważ artykuły pisane przez ZooltaRa dotyczyły głównie FPP, a ja absolutnie nie roszczę sobie prawa do bycia w tej dziedzinie jakimkolwiek autorytetem. Ale ZooltaR poszedł krok dalej i radośnie wkroczył na moje poletko: strategie.

Wspomina, jak to za dawnych lat zdarzyło mu się grać w Hostages, jak poszukiwał następcy tego pamiętnego tytułu i znalazł go w końcu w Rainbow Six. Zapomniał jednak o kilku grach, które zajmowały się tematyką grup antyterrorystycznych: Sabre Team, częściowo Wages of War (to były, co prawda, turówki) oraz Deadline (w mojej opinii Rainbow Six jest DOKŁADNĄ kopią tej gry, oczywiście z wyjątkiem grafiki). Gwóźdź do trumny wbija sobie ZooltaR, twierdząc że nie bawił się tak dobrze od czasów Seal Team. Dobry Boże, toż ta gra (Seal) jest niczym innym jak symulatorem, a liczba elementów taktycznych w niej zawartych waha się mniej więcej na poziomie Su-27. Przynajmniej z mojego punktu widzenia - niekwakomaniaka.

Spoglądanie autora na Rainbow Six przez pryzmat gier FPP jest oczywiste, kiedy czytamy akapit o uzbrojeniu - mała różnorodność początkowo rozczarowała go. Lecz potem odkrył uroki korzystania z maszynek do mięsa marki Heckler i Koch z podwieszonym tłumikiem, którego to zresztą zestawu używał w większości misji. Nic bardziej mylnego. Modeli broni dostępnych w grze jest sporo, a co ważniejsze są na tyle różnorodne, że wykorzystywanie przez całą grę jednego zestawu mija się z celem. Używanie pistoletu maszynowego z tłumikiem jest konieczne jedynie w misjach polegających na odbiciu zakładników lub kiedy terroryści wyposażeni są w bombę. Natomiast w misjach, w których mamy wybić wszystkich do nogi, stosuje się przede wszystkim CAR-15 (na długi dystans), skróconą wersję MP5 (w budynkach). Kiedy nie chcemy mieć dużych strat, wyposażamy nasz oddział jedynie w broń krótką. Że o kluczowym znaczeniu wszelkiej maści granatów nie wspomnę.

ZooltaR uzasadnia swój wybór tym, że po usłyszeniu wystrzałów wróg zmienia pozycję. Po pierwsze - po to właśnie dostajemy do dyspozycji cały oddział, żeby móc uderzyć w kilku punktach. Po drugie - reakcje przeciwnika na strzały można bardzo łatwo przewidzieć i wykorzystać do własnych celów (ponieważ zwykle na początku obsadza on punkty newralgiczne, zaplanowane przez scenarzystów, lecz gdy ma zareagować, wykorzystując swoje szczątkowe AI, łatwo wyprowadzić go w pole). Uff... To tyle, jeśli chodzi o bełkot taktyka-amatora.

Reasumując: ZooltaRowi za recenzję Rainbow Six należy się zdecydowane PAC, a na przyszłość radzę opisywanie tego typu gier powierzać osobom kompetentnym, np. Haszakowi lub Ilczukowi.

Bobke (bobke@polbox.com)

Zacznijmy od tego, że mój pierwszy tekst w Gamblerze był opisem strategii. Jeżeli nie znasz mnie i swoje teorie wysnuwasz tylko z faktu, że teraz piszę głównie o FPS-ach (First Person Shooter) to, bardzo proszę, nie imputuj mi, że jestem bełkotliwym taktykiem-amatorem. Strategie lubię niemal tak samo jak FPS-y i grałem praktycznie w każdą ważniejszą grę tego typu. A zaczynałem od Desert Rats i Theatre of War - pamiętasz jeszcze takie gry?

Seal Team był grą taktyczną - można było dzielić oddział i wydawać mu rozkazy. Nie było tego dużo, ale było i to 4 lata temu. Jeżeli uważasz, że w Su-27 nie ma taktyki, podyskutuj sobie z kolegami z Aeroklubu - mają na ten temat inne zdanie. A skoro mówimy już o taktyce, to na razie najwięcej znalazłem jej w CTF do Quake'a - inni żołnierze z mojego oddziału kierowani są w czasie rzeczywistym przez ludzi, a nie komputerową SI.

Grałem w każdą grę, którą wymieniłeś, łącznie z Deadline. Masz rację - TO BYŁY TURÓWKI i w związku z tym jedyne podobieństwo do Rainbow Six można znaleźć w temacie, którym się zajmują. Deadline do RS jest trochę podobna, jeśli pominąć fakt, że strzelało się w niej znacznie mniej niż w RS - trzeba było własnoręcznie załatwić terrorystów (a nie „własnobronnie"). O Deadline mogłem wspomnieć w tekście, ale tego nie zrobiłem, wolałem napisać o Hostages, która na mnie zrobiła ZNACZNIE większe wrażenie (pamiętajmy - kilka lat temu była to jedyna gra tego typu).

Rainbow Six skończyłem szczęśliwie na hard i udało mi się nie stracić ani jednego komandosa. Mój wybór broni uzasadniam jeszcze tym, że MP5 w grze ma celność niemal 100% na długi dystans (snajperską), więc po co mam brać broń niewytłumioną, skoro wytłumiona robi dokładnie to samo, nie alarmując innych terrorystów. Nie da się ukryć, że to idiotyczne, ale nie ja wymyśliłem engine gry - po prostu wykorzystuję błędy. A, nie korzystałem z granatów, tylko z flashbangów. Znacznie większa frajda.

W razie czego służę poradami.

ZooltaR (ZooltaR@DUŻE.R.TAKTYKA.AMATOR.COM)

Żegnam się z Wami, czekam na listy oraz mapki i scenariusze do wydania EKG CD (koniecznie!).

generalissimus Bócevau w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów



KLUB SPORTOWY GAMBLER

Za Wami święta, przed Wami ferie. Wolnego czasu pod dostatkiem - ciekaw jestem, na jakie gry sportowe go wykorzystaliście (ewentualnie wykorzystacie). Ostatnio na rynku pojawiło się wiele nowych tytułów, a listy i bramki dostaję tylko od sympatyków NHL '99.

Co się z Wami stało, wirtualni koszykarze? Strajkujecie, czy co? Czekam na Wasze opinie i taktyki zwycięstwa do NBA Live '99.

A Wy, piłkarze, pewnie siedzicie przed komputerem i nie wiecie, na co się zdecydować... Napiszcie więc, co lubicie, a co Wam się nie podoba w najnowszych symulacjach piłki nożnej: FIFA '99, Michael Owen's World League Soccer '99 i Actua Soccer 3. Porównajcie te tytuły z ich poprzednimi częściami oraz ze sobą.

Bardzo mile będą także widziane ładne bramki z wyżej wymienionych „sportówek".

Kalendarz wydawniczy

Oto lista gier sportowych, które zostały wydane w ostatnich trzech miesiącach w Anglii. Niektóre już trafiły lub niedługo trafią i do nas.

Termin wydania	Tytuł	Producent
20.11.1998	Player Manager 98/99	Anco
20.11.1998	NFL Blitz	GT Interactive
20.11.1998	Pro 18: World Tour Golf	Psygnossis
20.11.1998	Links LS '99 Edition	Eidos
24.11.1998	Savage Arena	Rage
24.11.1998	Viva Football	Virgin
24.11.1998	Snow Wave Avalanche	Midas
4.12.1998	UEFA Manager 1999	Infogrames
15.12.1998	Football World Manager	Ubi Soft
15.1.1999	Ultimate Soccer Manager 98/99 Add-on	Sierra

Sekcja hokeja na lodzie

Na pierwszy rzut oka NHL '99 wygląda dużo lepiej od poprzedniczki. Ale kwestie grafiki, efektów (światła, odbicia sylwetek zawodników w lodzie, tumany lodowego pyłu „wydobywające się spod kopyt galopujących hokeistów") oraz niedociągnięcia (przenikanie się brył, niektóre komentarze nie na temat) zostawmy recenzentom. Ad rem. Jak strzelać, aby strzelić? - oto jest pytanie. Przedstawię garść porad [jeśli wymyślicie coś nowego, koniecznie napiszcie do KSG - Kristoff].

Uwaga! Niektóre opisane sposoby mogą być trudne do zrealizowania na dwóch najwyższych poziomach trudności.

1. **Bramka prosta** (*netus vulgaris*). Jedziesz skosem na bramkę. Tuż przed bramkarzem robisz krótki odjazd w bok i pakujesz krążek między bramkarza a słupek (np. jedziesz z prawej - odjeżdżasz w prawo).
2. **Objechanie** (*netus caruselus*). Jedziesz jak poprzednio. Przejeżdżasz tuż przed bramkarzem i starasz się strzelić z drugiej strony (jedziesz z prawej - strzelasz koło lewego słupka).
3. **Strzał „z klepki"** (*netus slapus*). Jedziesz jednym skrzydłem, a Twój partner drugim. Tuż przed bramką przerzucasz krążek na drugie skrzydło i, gdy krążek jeszcze leci, wciskasz strzał. Partner powinien uderzyć krążek z klepki i, przy odrobinie szczęścia, wpakować go do pustej bramki.
4. **Strzał specjalny z obrotu** (*netus obertas*). Wciskasz strzał specjalny możliwie blisko bramkarza. Czasami krążek przelatuje po prostu obok niego. Uwaga! Mogą to wykonać tylko hokeiści, pod którymi zapala się gwiazdka, gdy wjadą w strefę przeciwnika.
5. **Strzał specjalny „z pośrednikiem"** (*internetus*). Przeznaczony dla zawodników oddających strzał specjalny bez obrotu. Strzelasz na bramkę z daleka, wykorzystując klawisz specjalny. Dobrze by było, gdyby w pobliżu trasy przelotu krążka znalazł się któryś z Twoich zawodników. Jeżeli nie puścisz klawisza strzału od razu, może się zdarzyć, że ów zawodnik zmieni tor krążka w powietrzu i... gol! Bramki zdobywane w ten sposób należą raczej do rzadkości.
6. **Strzał z jazdy tyłem** (*netus reversus*). Jedziesz skosem jak w pkt. 2. Na dwa metry przed bramką wciskasz klawisz jazdy tyłem (można zdefiniować w setupie kontrolera). Jedziesz na wstecznym w tym samym kierunku. Gdy jesteś tuż przed bramkarzem na osi lodowiska (lub ułamek sekundy później), znowu odwracasz się przodem i strzałem specjalnym ładujesz krążek do pustej siatki. Dlaczego strzał specjalny? Bo zwykły działa dopiero po chwili i bramkarz zdąży obronić. Aha, jeszcze jedno: nie każdy hokeista to potrafi. Niektórzy wykonują dodatkowy obrót, co jest oczywistą stratą czasu i okazji. Wypróbujcie ten numer z Grierem, Kovalenką, Lindgrenem, Mironovem, Smythem i McAmmondem z Edmonton.

Wszystkie elementy najlepiej przetrenować w Coaching Drills. Przy bramkach „samotniczych" najlepiej wybrać opcję „breakaway" i ustawić sobie czas 5 minut.

Na pewno istnieje wiele innych sposobów zdobywania bramek, ale jedynie te udało mi się „wynaleźć" po dość krótkim obcowaniu z grą.

That's all, folks! Nie dajcie zardzewieć swoim łyżwom i niech Stanley będzie z Wami! A, byłbym zapomniał. Stworzyłem gracza (Rosters, Create Player), który nazywał się Kunta Kinte. Po rozpoczęciu meczu okazało się, że wszyscy hokeiści mają... głowy wielkie jak sagany! Może ktoś z Was zna jeszcze inne, podobne numery?

Adam „LobSter" Zieliński

Liga Managerów

Miało być o bramkarzach, ale dostałem tyle wiadomości o Waszych sposobach dokonywania transferów, że postanowiłem zmienić harmonogram. Temat „golkiperzy", zapowiedziany w grudniowym numerze KSG, podejmę w następnym miesiącu. Teraz zapraszam na „Transfery" - składankę wypowiedzi, o które poprosiłem najaktywniejszych uczestników Ligi Managerów.

Temat miesiąca: Transfery

1. Tytułem wstępu

Przy okazji przenoszenia na ekran swoich „transferowych" przemyśleń sformułowaliście kilka bardzo interesujących tez. Pierwszą można nawet traktować jako definicję istoty grywalności Championship Managera: „W CM 97/98 gram już dwa lata i ciągle mnie wciąga. Po zwycięskim meczu chcę wygrywać następne i następne, i następne... Porażki mnie nie zrażają. Wręcz przeciwnie, każda przegrana mobilizuje do szukania nowych rozwiązań - inny styl, ustawienie, może nowi piłkarze?"

Druga teza, mówiąc krótko, opiera się na stwierdzeniu: „przeglądarka rynku transferowego w CM jest najlepszym tego rodzaju rozwiązaniem na świecie". Świadczą o tym m.in. następujące zdania: „Choć kupowanie zawodników nie jest dla mnie celem samym w sobie, czasami lubię poszperać wśród tych wszystkich nazwisk, by np. uzupełnić skład na kilka dni przed końcem okresu transferowego".

2. Charakterystyki

Macie do nich różnoraki stosunek. Z jednej strony - zdajecie sobie sprawę, że „charakterystyki to nie wszystko! Kiedyś kupiłem Chińczyka, który miał wszystkie współczynniki (oprócz techniki) na poziomie 18-20, a po 50 meczach... najniższą średnią w klubie, ok. 6,20". Z drugiej jednak - trudno Wam kupować zawodników z kilkoma trójkami, czwórkami czy piątkami w skillsach. Dlatego zazwyczaj postępujecie tak: „Jak już stwierdzę, jaką pozycję należy wzmocnić, staram się ustawić atrybuty odpowiednich umiejętności (ikona skills) na odpowiednim poziomie. Zwykle zaczynam od 20 i zmniejszam wartości, aż do momentu znalezienia kogoś odpowiedniego. Nie ustawiam przy tym filtra pozycji - dobre ustawienie charakterystyk powinno zaowocować wyświetleniem zawodników na właściwej pozycji".

Jednak tak naprawdę „liczy się tylko jedna liczba - ukryta dla naszych oczu Ability. Uczciwi menedżerowie próbują określić jej wartość na podstawie następujących informacji:"

3. Average, MoM, przebieg kariery

„Przed zakupem warto sprawdzić, jak dany gracz spisywał się w poprzednim klubie, jego wyniki trzeba porównać z wynikami reszty zespołu. Bo, jeśli drużyna ciągle wygrywa 3:0, to co za problem mieć średnią ocenę na poziomie 7,30? Patrzeć na średnią należy także przez pryzmat ligi. Jeśli ktoś w lidze cypryjskiej osiągał 7,80, nie znaczy to, że jest świetnym zawodnikiem. W zasadzie nie wydaję dużych pieniędzy na nowe twarze (rzadko zdarza mi się wydać na zawodnika więcej niż 1M). Każdy zawodnik i tak zostanie zweryfikowany przez swoje występy na boisku, a lepiej pomylić się wydając 1M niż 8M".

„Kupując nowych piłkarzy, zwracam szczególną uwagę na przebieg ich kariery. U napastnika interesuje mnie liczba strzelonych bramek, u pomocnika - wykonawcy rzutów rożnych - asysty. Wyróżnienie Człowiek Meczu jest uniwersalne, bez względu na pozycję".

Na Wasze decyzje transferowe znaczący wpływ mają także nazwisko i cena piłkarza. Ale nie traktujecie tych atrybutów jako „100% gwarancji jakości".

4. Skauci (scouts)

Z ich usług korzystacie tylko sporadycznie, „kiedy żaden z zawodników nie odpowiada mi w 100%, a akurat bardzo kogoś potrzebuję". I w ogóle ich umiejętności „szpiegowskie" określacie jako „BIG KASZANA".

Temat skautów jest według mnie o wiele bardziej interesujący, niż by to wynikało z Waszych listów. Na pewno do niego wrócę w którymś z następnych odcinków Ligi Managerów.

5. Wiek

Jeżeli chodzi o wiek piłkarzy, to częściej skłaniacie się w stronę tych młodszych, przyszłościowych. Szukacie ich „w słabych klubach z niższej ligi i na ławce rezerwowych uznanych firm". Nie ukrywacie, że większą przyjemność znajdujecie w „wykreowaniu nowego piłkarza niż w kupieniu bardzo znanego zawodnika. Jeśli ktoś kiedyś kupił młodzika za 250 tys., który po dwóch sezonach był najdroższy na świecie, wie, o czym mówię".

Natomiast ci, którzy często prowadzą drużyny z niższych lig, twierdzą: „jeśli się gra w niższych ligach, warto kupować (a raczej ściągać z Free Transfer) zawodników starszych (29-34 lat). Nie mówię tu o całym składzie, ale dobre wyniki daje posiadanie 3, 4 „staruszków". Dobrych, starszych piłkarzy często znajduje się pod koniec sezonu przez filtr Free Transfer + Sorting by Caps".

6. Zamiast podsumowania... list

Nie wszystko złoto, co się świeci, czyli jak kupować piłkarzy według W. Buriaka

Najłatwiej kupować zawodników pod koniec sezonu. Większość można już ocenić na podstawie średniej z co najmniej 20 meczów. Po włączeniu filtrów „Based Anywhere" i „Sort By Av Rating" okaże się, że geniusze piłkarscy to zawodnicy z Malty, Wysp Owczych, Chin itp., ze średnimi powyżej 8,00. Tego typu piłkarzy możesz skreślić z listy zainteresowań. To, czego szukasz, to zawodnicy z Norwegii, Chorwacji, Rumunii, Jugosławii, Argentyny i Brazylii. Nie sugeruj się niską ceną. Zwróć uwagę na liczbę MoM. Raz udało mi się kupić za 200K Chorwata, którego po ośmiu miesiącach sprzedałem za 8,5M!

Zamiast kupować jakiegoś łamagę, zaufaj swoim skautom. To dobry sposób na uzupełnienie składu dobrym zawodnikiem, jednak mało skuteczny, gdy szukasz piłkarza na konkretną pozycję, np. lewego pomocnika. Skauci przedstawiają wtedy zwykle tylko 2-3 nazwiska osób, które odpadają z różnych względów: zaawansowany wiek, przeciętne parametry itd.

Jednym z najkorzystniejszych sposobów ściągania piłkarzy jest przeglądanie opcji „Players Released". Należy tu zaglądać zwłaszcza na przełomie czerwca i lipca (gdy zaczynasz grę, zajrzyj tam od razu). Przy szukaniu gracza do drużyny, sugeruj się nazwą klubu, z jakiego odchodzi.

Można też szukać piłkarzy tylko danej narodowości - wybierz opcję „Searching All Players" i wpisz np. „Argentina". Teraz po włączeniu filtra „Recommended by Euro Scout" pojawią się wszyscy Argentyńczycy polecani przez skautów.

W swoich rozgrywkach nigdy nie kupowałem graczy z Azji, Ameryki Północnej i Oceanii (wiem, że Bosnich jest dobry, ale to wyjątek).

Zastosować można też filtr „skills" z następującymi wartościami minimalnymi:

Dla bramkarzy

Shot Stopping	19
Positioning	12
Passing	14
Aerial Ability	15

Dla obrońców

Heading	12
Tackling	16
Passing	7
Positioning	14

Dla pomocników

Set Pieces	14
Passing	14
Creativity	14
Shooting	10

Dla napastników

Shooting	15
Pace	12
Off the ball	12
Technique	13

Taktyka Menedżera Listopada

Podsumowując - przy kupowaniu graczy należy zwrócić uwagę kolejno na: narodowość, średnią, liczbę MoM, liczbę goli i widoczne w tabeli cechy psychofizyczne.

Sztuczki, czyli jeszcze coś o kupowaniu graczy

Przy dłuższej rozgrywce piłkarze kończą swoją karierę, np.: „Gabriel Batistuta has retired from professional football at the age of 35". I wydaje się, że jego talent odchodzi w zapomnienie. Nic podobnego! Właśnie teraz gdzieś w klubach argentyńskich pojawia się nowy młody talent, o parametrach bardzo zbliżonych (lub nawet identycznych) do parametrów Gabriela Batistuty! Wystarczy go tylko znaleźć! Ponieważ parametry Batistuty są bardzo typowe dla napastnika, może to nie być łatwe. Ale niektórzy piłkarze mają szczególne i niepowtarzalne parametry, np.:

Gascoigne - 16 Dribbling, 20 Flair, 20 Determination
Hagi - 3×20 na Set Pieces, Creativity, Passing, Heading 3
Schmeichel - Technique i Shot Stopping 20, Injury Proneness 3 (!).

Załóżmy, że mamy sezon 2002/3. W filtrze „Searching All Players" wpisujemy „Denmark" i wyświetlamy tylko bramkarzy. Golkiper z podanymi tu współczynnikami będzie nowym Schmeichelem.

Włodzimierz Buriak

Oprócz Włodka listy „transferowe" nadesłali: **Łukasz Krzemiński**, **Paweł Leszczyk**, **Jędrzej Korczyński**, **Tomasz Bajko**, **Grzegorz Ksiuk**, **Jan Niewęgłowski** i **Paweł Brodziński**.

W numerze kwietniowym Ligi Managerów chciałbym zamieścić kilka słów na temat **decyzji podejmowanych przez Was w trakcie meczu**. Jestem ciekaw, kiedy wprowadzacie świeżych zawodników na boisko, czy i kiedy zmieniacie taktykę oraz styl. Na jakie informacje zwracacie szczególną uwagę (ocenę piłkarzy, procent posiadania piłki, liczbę wykorzystanych strzałów etc.) i co robicie, kiedy nie jesteście zadowoleni ze swoich piłkarzy. Liczę na Waszą aktywność. Wypowiedzi przysyłajcie pocztą (najlepiej na dyskietce) lub e-mailem do 8 lutego 1999 r.

Wyniki zadania nr 4 - „Fulham"

Tym razem dostałem 15 rozwiązań zadania Ligi Managerów. Aż o 35% więcej niż miesiąc temu. Jednak przy rozdawaniu nagród znowu nie mogłem uwzględnić wszystkich odpowiedzi (z tych samych powodów, co wcześniej). Wszyscy wirtualni trenerzy wywalczyli z Fulham awans do Premiership już w drugim sezonie swojej kariery. O zwycięstwie znów zdecydowała liczba zdobytych Punktów Dokonań (tym razem suma z dwóch sezonów).

Klasyfikacja

	Sezon 96/97		**Sezon 98/99**		
1. Michał Szczepaniak	159072	+	200397	=	359469 pkt.
2. Włodzimierz Buriak	215124	+	138665	=	353789 pkt.
3. Jędrzej Korczyński	109395	+	192286	=	301681 pkt.
4. Paweł Brodziński	120386	+	128611	=	248997 pkt.
5. Paweł Leszczyk	124713	+	128611	=	247000 pkt.
6. Michał Cybulski	118228	+	119828	=	238056 pkt.
7. Łukasz Szymański	96861	+	123679	=	220540 pkt.
8. Jan Kołodziejski	99458	+	117336	=	216794 pkt.
9. Dominik Grabowski	82588	+	95547	=	178135 pkt.

Michał za swoje osiągnięcie otrzymuje grę Tomb Raider II, ufundowaną przez Mirage Media. Natomiast Włodek i Jędrzej zostali uhonorowani nagrodami pocieszenia, koszulką i podkładką pod mysz.

Na zakończenie styczniowego wydania Ligi Managerów przedturniejowa miniankieta. Przypomnę tylko, że jeśli turniej „Live" doszedłby do skutku, to jego głównym organizatorem byłaby firma Mirage Media, która zapewne połączyłaby taką imprezę ze sprzedażą Championship Managera 3.

Krist-on, Krist-off (kristoff@gambler.com.pl.)

Liga Managerów - MINIANKIETA 2/99

Imię i nazwisko ....
Wiek ....
Adres ....
Województwo ....
W Championship Managera gram od..........lat/miesięcy

Na pewno wziąłbym udział w turnieju „na żywo", gdyby odbył się*:

☐ w mojej miejscowości
☐ w stolicy mojego województwa
☐ w Warszawie

* można zaznaczyć kilka odpowiedzi, jeżeli treść dwóch (lub trzech) pokrywa się.



AEROKLUB GAMBLERA

Wy, Czytelnicy, to macie dobrze. Czytacie sobie najnowszy odcinek Aeroklubu, a w przerwach planujecie, co będziecie robić w ferie. A ja właśnie się zastanawiam, kiedy napiszę kilka tekstów i czy w ogóle pójdę na sylwestra. Tak, tak - w mojej czasoprzestrzeni święta się nie zdarzają.

KONKURS

UWAGA, oto epokowe wydarzenie w dziejach Aeroklubu! Mam zaszczyt ogłosić pierwszy konkurs! Wystarczy odpowiedzieć na poniższe pytania i wysłać odpowiedzi pocztą tradycyjną lub elektroniczną.

1. Wymień najsłynniejszy polski dywizjon biorący udział w bitwie o Anglię.
2. Wymień przynajmniej dwa samoloty o zmiennej geometrii skrzydeł.
3. Który samolot nazywany jest „Dziką Świnią"?
4. Kto z polskich pilotów, biorących udział w II wojnie światowej, miał na koncie najwięcej zestrzeleń?
5. Jakiego koloru samolotem latał „Czerwony Baron"?
6. Ile silników ma B-17 „Flying Fortress"?
7. Jak nazywał się B-29, który zrzucił bombę atomową na Hiroszimę?

Wygrać można:

- Multimedialną Encyklopedię Lotnictwa Wojskowego wydaną przez Dom Wydawniczy Bellona,
- grę WWII Fighters firmy Jane's,
- oraz następujące książki Domu Wydawniczego Bellona:
  - Andrzej Przedpełski „80 lat polskiego lotnictwa wojskowego",
  - Ryszard Olszewski „Lotnictwo w odstraszaniu militarnym",
  - Jerzy Gotowała „Najkrócej żyją motyle",
  - Władysław Hermaszewski „Moje przestworza".

Wszystkim życzymy powodzenia! Na Wasze odpowiedzi czekamy do 5 marca 1999 r.

Joysticki

Jest to temat dość często poruszany w Waszych listach. Zacznijmy od tego, że skoro w symulatorach potrzebny jest joystick, to odpadają dżoje cyfrowe, czyli tzw. stykowce, takie jak polski „Skorpion", notabene bardzo dobry sprzęt dla miłośników zręcznościówek. Na początek omówimy najtańsze rozwiązania.

Absolutnym minimum jest 2-przyciskowy drążek analogowy. Takie maszynki kosztują najczęściej grosze, jednak zazwyczaj nie są ani wygodne, ani precyzyjne. Rozsądnym minimum jest dżoj z czterema przyciskami oraz tzw. hatem, czyli cyfrowym minidżojem na rączce, służącym do zmiany widoków. Niektóre modele mają też przepustnicę, jednak najczęściej niezbyt wygodną.

Jakie cechy powinien mieć dobry joystick? Zacznijmy od mechanizmu. Ruchy drążka nie mogą powodować poruszania się potencjometrów kalibrujących. To dyskwalifikuje drążek na starcie. Opór stawiany przez rączkę powinien być taki sam, niezależnie od kierunku, w którym ją wychylamy. Jego wartość należy dobrać do własnych przyzwyczajeń, trzeba jednak pamiętać, że opór zbyt mały będzie utrudniał precyzyjne manewrowanie, a zbyt duży wywoła szybkie zmęczenie. Teraz rączka. Musi dobrze leżeć w dłoni, źle ukształtowana popsuje radość z zabawy i zmusi do częstych przerw. Komfort podwyższa podstawka pod nadgarstek. Mile widziane są też wykładziny wchłaniające pot i zapobiegające ślizganiu się dłoni.

Teraz coś o przyciskach. Wszystkie powinny być w zasięgu palców bez konieczności odrywania dłoni od drążka. Co z tego, że sterowanie jest precyzyjne i ręka się nie męczy, kiedy każde odpalenie rakiety wymaga przemieszczenia całej dłoni. To samo dotyczy hata - musi być łatwo dostępny (bez konieczności przesuwania ręki). Warto poprosić sprzedawcę o mały pokaz. Kilka minut grania to za mało, by poznać wszystkie cechy dżoja, ale przynajmniej w praktyce sprawdzicie rozmieszczenie przycisków i hata. Przed zakupem warto jeszcze zajrzeć pod podstawkę, obejrzeć przyssawki i przetestować je na ladzie sklepowej. Z takim zakupem powinniście się zmieścić w 100 złotych. A jeśli dobrze poszukacie, znajdziecie dobry joystick już za ok. 70 zł.

Dla posiadaczy 200 zł są dwa rozwiązania. Do dżoja wybranego na podstawie zaleceń z poprzedniego akapitu można dokupić przepustnicę. Jedyne tego typu urządzenie na polskim rynku to PC Flight Force firmy Interact. Właśnie takiej przepustnicy używaliśmy w turnieju WB na Gambleriadzie. Ma kilka programowalnych przycisków, współpracuje z większością joysticków i ze wszystkimi nowymi symulatorami. Rozwiązanie to ma dodatkową zaletę: wydatki rozłożone są na raty. Drugą możliwością jest zakup jednego z dostępnych na rynku kombajnów. Taki kombajn ma ponad 4 przyciski, hat i przepustnicę. Oprócz standardowych czynności omówionych wcześniej, przy zakupie trzeba się jeszcze przyjrzeć przepustnicy oraz wypytać sprzedawcę o instalację oraz sposób programowania przycisków.

Dysponujący jeszcze większą gotówką mogą dokupić sobie pedały (wraz z dżojem i przepustnicą będzie to kompletne wyposażenie). Jest tylko jeden problem - nikt w Polsce ich nie sprzedaje (choć jest szansa, że wkrótce będzie już można dostać pedały firmy Interact). Zamiast tego rozważmy zakup któregoś z drogich joysticków. Najczęściej mają dużą podstawę, dużo przycisków i wygodną dźwignię ciągu. Podczas wybierania należy stosować takie same kryteria jak opisane wcześniej. W tej klasie manipulatorów można już spotkać urządzenia z Force Feedback. Jak to działa? Drążek będzie stawiał opór w zależności od sytuacji. Poczujecie uderzenie kół o beton lotniska i drżenie kadłuba podczas strzelania z działka. Na razie to droga zabawka, jednak wkrótce powinna stać się standardem.

W niektórych joystickach, np MS Sidewinder Pro, stosowana jest symulacja orczyka: drążek można obracać wokół osi pionowej. Sprawa przyjemna, lecz nie zastąpi pedałów. Ekstremiści mogą pokusić się o zakup wolantu, a dla najbogatszych albo największych fanatyków pozostają rozwiązania high end. Z Zachodu można sprowadzić kompletne zestawy zawierające doskonałej jakości joysticki z wymiennymi drążkami (np. do F-16 i MiG-29), przepustnice oraz orczyki. Wszystko to oczywiście wykorzystuje Force Feedback i kosztuje mnóstwo pieniędzy.

Tyle teorii. Sam korzystam z zakupionego dość dawno PC Sabre Pro. Niedawno do kompletu dokupiłem przepustnicę i jestem bardzo zadowolony. Większość znanych mi symulotników ma podobne zestawy, różniące się jedynie typem joysticka.

Na tym chwilowo zakończymy temat. Pora przejść do listów. Na początek Pilot Nightman Strikes Back.

Raport z użytkowania RAH-66 Comanche

Jedną z cech charakterystycznych pionowzlotów jest wykorzystywanie efektu poduszki powietrznej. Jeśli więc teren na to pozwala, sugeruję zmniejszenie wysokości, zredukowanie obrotów silnika do 70-80% i skorzystanie ze wspomnianego efektu. Dzięki ślizganiu się śmigłowca na sprężonym przez rotor powietrzu zmniejsza się siła potrzebna do utrzymania maszyny w powietrzu. Uzyskana nadwyżka mocy pozwala znacznie zwiększyć prędkość.

RAH-66 to bardzo szybki śmigłowiec. Osiągnięcie 150 węzłów nie stanowi dla niego problemu. Kłopotliwe natomiast jest wytracanie tej prędkości. Jedną z możliwości szybkiego zwolnienia jest „danie po hamulcach". Manewr taki polega na zmniejszeniu obrotów silnika do 40-50% oraz na raptownym zadarciu do góry nosa maszyny. Ta ewolucja pociąga za sobą niebezpieczeństwo gwałtownego wznoszenia. Może się tak stać, jeśli podczas „hamowania" prędkość będzie duża, a redukcja ciągu zbyt mała.

Znaczna prędkość przelotowa Comanche'a oraz możliwość chwilowego uzyskania 120% obrotów silnika tworzą z „latającego Indiańca" zabójczą maszynę. Jednak wtedy nie jest łatwo zapanować nad śmigłowcem. Wykonanie choćby prostego skrętu powoduje natychmiastowe zadziałanie wielu sił utrudniających manewr. Aby uniknąć efektu „zarzucania ogonem", proponuję dobrze opanować kontrolowanie wentylatora ogonowego. Sprawne posługiwanie się antyrotorem oraz umiejętność wykorzystania go do kompensowania wychyleń wirnika nośnego daje możliwość latania bokiem i zacieśniania skrętów.

Jakkolwiek RAH-66 to doskonała maszyna, ma także wady wszystkich śmigłowców. Dużym jego mankamentem jest „wrażliwość na inercję". Zbyt mała siła dośrodkowa jest szczególnie widoczna podczas ciasnych skrętów. Proponowaną przeze mnie metodą na (częściowe) pozbycie się tych uciążliwości jest znaczne podnoszenie obrotów silnika przed manewrami, w których wspomniana siła jest najbardziej dokuczliwa. Niekiedy maksymalne zwiększenie mocy jest wręcz konieczne (np. podczas manewru AirWolfa).

Pociski kierowane Hellfire to broń o szczególnych parametrach. Zaraz po odpaleniu rozpoczynają wznoszenie, a nad celem ostro nurkują i rażą wroga z góry. Taka „garbata" trajektoria ma kilka zalet. Jedną z nich jest możliwość atakowania wrogów ukrywających się za jakimiś przeszkodami terenowymi (np. za drzewami lub budynkami). Dzięki wymienionym właściwościom Hellfire'ów piloci Comanche'ów mają pewność, że pociski ominą znajdujące się na ich drodze przeszkody.

Broń powietrze-powietrze przenoszona przez RAH-66 nie jest tak „inteligentna" jak wspomniane Hellfire'y. Stingery po odpaleniu obniżają wysokość lotu, co może się skończyć rozbiciem ich o ziemię, jeśli śmigłowiec w chwili wystrzelenia rakiety znajdował się nisko.

Rakiety niekierowane, znajdujące się w lukach bombowych śmigłowca, to broń tylko dla dobrych pilotów. Trafienie czymś takim w poruszający się obiekt jest trudne. Jedynym ułatwieniem może być ręczne otwarcie luków uzbrojenia przed oddaniem strzału.

Uniwersalną bronią Comanche'a jest działko. Szybkostrzelność plus duża precyzja ostrzału dają sporą szansę na zniszczenie wroga. Jednak, aby tak się stało, należy najpierw poczekać, aż marker ustawienia luf działka pokryje się z obramowaniem celu na HUD-zie.

Pomimo swoich nieprzeciętnych możliwości Comanche jest tylko kruchym śmigłowcem, który nie nadaje się do ataku metodą czołgu Stalina. Dlatego polecam rozpoczęcie uderzenia od ostrzału artylerii. W drugiej kolejności można wykonać szybki przelot nad gorącym obszarem, połączony z błyskawicznym rażeniem opancerzonych celów Hellfire'ami. Dopiero po zniszczeniu wszystkich niebezpiecznych obiektów można przystąpić do masowej eksterminacji wroga.

Kolejność celów nie może być przypadkowa. Gdy bezpieczeństwu maszyny zagraża wróg na ziemi oraz w powietrzu, radzę najpierw zająć się obiektami naziemnymi, a później strącić obce maszyny latające. Deserem dla pilotów powinno być zajęcie się nieruchomościami. Huk wybuchów i gejzery ognia tryskające z niszczonych obiektów będą nagrodą za trudy rozwałki groźniejszych przeciwników.

Pilot Nightman

Czekam teraz, aż ktoś uzupełni tekst opisem latania w sieci. A skoro już jesteśmy przy firmie NovaLogic, warto wspomnieć o

IBS

Skrót ten oznacza serwer, na którym mogą toczyć boje właściciele dwóch gier: MiG-29 Fulcrum i F-16 MRF. MiG dostał u mnie 40%, dlaczego więc o nim piszę? Bo przestałem go traktować jak realistyczny symulator, za to włączyłem HUD na cały ekran, attack display i zacząłem go używać jako uproszczonego symulatora sieciowego tylko do walki z ludźmi. Na razie bawię się dobrze.

Najpierw kilka uwag ogólnych. Serwer jest bardzo szybki. Właściwie to jedyny serwer, na którym da się grać niezależnie od pory dnia. Przy czym rano, tzn. około 6-7, można trafić na większą liczbę przeciwników (i najłatwiej spotkać mnie :).

Do pierwszej próby grania należy wystartować właśnie około 6 rano. Instalujemy mały update - proces przebiega bezpośrednio z serwera, nie można więc ściągnąć go u kumpla na uczelni i przynieść do domu na dyskietce. „Łatka" poprawia m.in. IRST (teraz jest odwzorowany na HUD). Jeśli wstaniemy odpowiednio wcześnie, mamy zagwarantowany transfer rzędu 3,5 kb/s i zakończenie instalacji w ok. 5 minut.

Po wybraniu JOIN program jeszcze raz sprawdzi, czy mamy najnowszą wersję (jeśli mamy, to można przerwać tę operację, naciskając CANCEL), a następnie w oknie przeglądarki wyświetli stronę IBS. Znajdziemy tu kilka gier. Aby podłączyć się do którejś, należy po prostu kliknąć na jej nazwie. Resztę program robi automatycznie. Do wyboru są trzy tryby gry:

1. **RAW** - chyba najlepszy. Gracz przydzielony jest do jednej strony. Wybiera uzbrojenie (AA albo AG). Następnie, w zależności od wyposażenia, musi albo niszczyć lotniska i instalacje przeciwnika, albo bronić własnych instalacji i bombowców oraz wywalczyć przewagę w powietrzu. Ogólnie najlepsza propozycja, brakuje (na razie, może dodadzą) tylko areny ze ścisłym podziałem MiG-29 vs. F-16. Warto umówić się ze znajomymi i działać wspólnie. Atmosfera porównywalna tylko z WarBirds, ale latanie jest za darmo.
2. **DM** - każdy na każdego. Dostajecie 6 rakiet i... brońcie się. Można łączyć się w grupy i działać w dywizjonach. Jeśli w RAW gra niewiele osób albo gra toczy się w nocy (całkowite ciemności, nuda) - wybieram właśnie DM.
3. **Guns Only** - to samo, co w DM, tylko bez rakiet. Ze względu na specyfikę działka w produktach NovaLogic tryb przeznaczony raczej dla nawiedzonych.

Najpierw kilka podstawowych zasad, obowiązujących niezależnie od wybranego typu pilotowanego samolotu. Na kanale ogólnym raczej nie używajcie polskiego. W trybie DM albo GO na kanale dywizjonu - można do woli. Podczas RAW od biedy da się porozumiewać po polsku na kanale dywizjonu. W trakcie walk DM i GO czasem zdarza się, że ktoś proponuje walkę 1 na 1. Elegancja wymaga, aby nie odmawiać, jednak gracze zazwyczaj rzadko włączają się do walki. Podczas RAW lepiej nie zawracać sobie głowy takimi zabawami. Macie przecież co innego do roboty i działacie w drużynie, a nie w pojedynkę. Brak specyficznego slangu - nie zdążył się jeszcze wytworzyć.

Kilka uwag dotyczących pilotowania MiG-a. Samolot jest wyposażony w system IRST, dzięki któremu można śledzić i namierzać przeciwnika, nie ostrzegając go o swej obecności. Można podkraść się niezauważalnie i za pomocą rakiet na podczerwień zniszczyć przeciwnika pierwszym zaskakującym atakiem. Duża prędkość (w granicach 1000 km/h) w połączeniu z manewrami opisanymi w artykule „Niebo dla każdego" (Gambler 12/98 i 1/99) dają każdemu szansę na skuteczny unik. Tak wybierajcie moment odpalenia, aby przeciwnik nie zdążył wykonać uników. W manewrujący z niewielką prędkością cel rakiety trafiają prawie zawsze. Jeśli więc widzicie, że przeciwnik walczy z Waszym sojusznikiem, poślijcie mu rakietę. Albo przyspieszy i przestanie atakować, albo zostanie zniszczony. Natomiast wbrew logice i na przekór rzeczywistości - rakiety odpalone z niewielkiej odległości z godziny 6. żałośnie pudłują. Radą na to jest redukcja prędkości i zniszczenie celu z większego dystansu.

Gdy skończą się rakiety albo gdy przeciwnik ucieka po prostej, przychodzi pora na skorzystanie z argumentu 30 mm, czyli działka. Celować trzeba dokładnie i strzelać dość długo. Podczas celowania należy ostrożnie manewrować sterem wysokości, bo jak dziób zacznie nagle skakać góra-dół, to w nic nie traficie. Najlepiej jednak skorzystać z dużej prędkości MiG-a i wycofać się na lotnisko. Latając za przeciwnikiem i próbując go ustrzelić, sami stajecie się znakomitym celem, nie macie prawie szans na uniknięcie rakiety.

Teraz walka manewrowa. Starajcie się utrzymać prędkość w granicach 650 km/h. To rozciągnie trochę manewry, ale będziecie mogli dostać się za przeciwnika, pozostając prawie nieuchwytni. Wróg też będzie latał szybko, ale MiG przy tej prędkości jest nie do pobicia. Jeśli jednak przeciwnik zaczyna skręcać szybciej, lepiej wyprostować, nabrać prędkości i przejść do kolejnego ataku. Kiedy wypracujecie już przewagę nad celem, możecie zmniejszyć prędkość, aby podejść bliżej i wykończyć go. Nie zapomnijcie o klapach po zmniejszeniu prędkości. Jeśli walka przybierze niekorzystny obrót, spróbujcie oderwać się, wykonując split-s albo kobrę. Po manewrze zdecydowanie przyspieszcie i świecą w górę. Potem zwrot; szanse powinny się znowu wyrównać. Uważajcie na korkociągi. Mnie się jeszcze nie przytrafił, ale kilka razy mój przeciwnik na MiG-u tak ostro manewrował, że kończył w płaskim korkociągu, z którego nie mógł wyprowadzić.



Temat pilotowania F-16 czeka na jakiegoś autora. Mnie ten samolot znudził po kilku zakrętach, jakiś taki „bezpłciowy". Uwaga ostatnia: jeśli ktoś założy dywizjon latający na MiG-ach, może być pewien, że zapiszę się (przynajmniej jako członek honorowy).

Następny punkt programu to list od tow. Skorka.

Gamblera kupuję długo i namiętnie (moglibyście zrobić z niego dwutygodnik). Grywka na kompie to według mnie najlepsza rozrywka (seksu nie liczę:)), a najbardziej lubię symulacje i strategie...

***Primo** - cieszę się, że nareszcie ktoś zmienił klub symulacji w... klub symulacji, a nie klub wyścigów samochodowych :). Nareszcie zamiast setek zestawień czasów pana XXX z czasami pana YYY, można spokojnie poczytać o prawdziwych symulatorach.*

***Secundo** - z racji dziedzictwa Aeroklubu (wywodzi się mimo wszystko z klubu symulatorów), chciałbym się dowiedzieć, czy i gdzie jest w Polsce serwer gry 688 Hunter/Killer??? Niestety, nie mogę znaleźć niczego w tym rodzaju... Ciekawi mnie także, czy można gdzieś pograć w F-16 Fighting Falcon?*

***Tertio** - nowa oprawa klubu jest zupełnie niezła, ale jeszcze czegoś brakuje... Może by tak podać czasami kilka serwerów dla jakichś gierek, a i zasady obowiązujące podczas gry na serwerze można by opublikować. W końcu nie wszyscy są wieloletnimi internautami, a nowych graczy nie znających dobrze zasad czy przyjętego języka bezlitośnie się niszczy (krótko mówiąc, stają się typowym mięchem).*

Czystej szóstej i miękkiego betonu na lotniskach życzy

Skorek

Odpowiadam po kolei.

Primo - my też się cieszymy. A listy potwierdzające słuszność przyjętej linii wprawiają nas w zachwyt.

Secundo - żadna z tych gier nie ma serwera - ani w Polsce, ani na świecie. Jeśli producent nie reklamuje tego na swojej stronie, to przeciwników trzeba szukać samodzielnie. Polecam listę na AG Online. Inną metodą poszukiwania przeciwnika, wprawdzie niezbyt skuteczną, może być Kali albo Kahn.

Tertio - życzenie już spełniłem. Takich tekstów jak ten o MiG-u możecie się spodziewać więcej. Podobne informacje znajdą się też w opisach gier.

I to już koniec kolejnego wydania Aeroklubu. Czekam na teksty i listy, teraz powinniście mieć trochę więcej czasu, więc do roboty. Ja sobie jeszcze trochę polatam.

gen. TopGun
topgun@gambler.com.pl



W tym miesiącu nasz klub zajmuje całą stronę (wielkie podziękowania dla Zgredaktora :). Zapraszam do przeczytania tekstu Szymona Białka, który przedstawia swoje typy do Top Ten edycji Urza's Saga w kolejności (aby zwiększyć napięcie) od dziesiątego do pierwszego miejsca [i nie patrzeć mi tu na koniec! - Zgr.].

10. Yawgmoth's Will. Dokąd idą karty, gdy się zużyją? Do grobu. Jeśli coś pozwala na ponowne ich użycie, nawet za cenę wyrzucenia ich poza grę, to czemu z tego nie skorzystać? Yawgmoth's Will jest szczególnie przydatny w czarnej talii posługującej się Dark Ritualami, dzięki którym dużo łatwiej wykorzystać to, co znajduje się w grobie. Trzy, a może nawet cztery Dark Rituale w jednej rundzie powodują, że mnóstwo znajdujących się już w grobie stworków wraca do gry. Karta przydaje się również w talii z Necropotence: ratuje nas w sytuacji, gdy zostało nam niewiele życia (nie możemy więc już ciągnąć kart), a na ręku nie ma Drain Life'a. Jeśli przynajmniej jeden znajduje się w grobie, to Yawgmoth's Will jest znakomitym lekarstwem.

9. Gamble. Niepozorna, ale jakże przydatna czerwona karta, choć może trochę nieskuteczna jak na tutora. Do jakich talii się nadaje? Na przykład do tak zwanego Recurring/Living Death, w którym pozbywamy się istot z ręki do grobu za pomocą Survival of the Fittest, po czym wchodzą one do gry dzięki Recurring Nightmare albo Living Death. Do tej talii Gamble pasuje w sam raz. Wyszukujemy dowolnego stworka, dobieramy go na rękę i od razu istnieje szansa, że „za darmo" zostanie wrzucony do grobu.

8. Energy Field. Enchantment, dzięki któremu jesteśmy poza zasięgiem zadających obrażenia czarów oraz atakujących istot. Haczyk? Nie można niczego położyć do grobu. Aby temu zapobiec, należy używać kart z buybackiem oraz tego, co mamy na stole. Naszym zadaniem jest przerzucić przeciwnika, zanim dobierze on coś do zniszczenia Energy Fielda albo do wyrzucenia nam karty z ręki. Energy Field daje też więcej czasu w grze przeciw szybkim taliom. Może być używany jako niebieski odpowiednik Circle of Protection, choć słabo sprawdza się z często używanym Nevinyrral's Diskiem. Karta ta powinna stać się standardowym wyposażeniem niebieskich talii, a pewnie znajdzie zastosowanie i w wielu innych.

7. Show and Tell. Karta niezwykle ciekawa pod wieloma względami, stosowana w taliach z kartami o dużym koszcie wystawienia: stworkami (np. Serra Avatar, Colossus of Sardia czy Verdant Force), enchantmentami (np. Mind over Matter) czy artefaktami (np. Aladdin's Lamp). Powinno się ją stosować tylko w takich taliach, w których zagranie nią da zdecydowaną przewagę, należy bowiem także pamiętać, że może pomóc naszemu przeciwnikowi.

6. Serra Avatar. Stworek wcale nie tak potężny, jakby się na pierwszy rzut oka wydawało. Nie umieścimy go w typowych szybkich, białych dekach. Stanowczo za drogi i nie pasuje do Armageddonu, także talia powinna być specjalnie „pod niego" złożona. Na pewno pomoże wykorzystanie karty Show and Tell - istnieje szansa na zagranie Serra Avatara już w trzeciej turze. Innym sposobem jest zastosowanie enchantmentu Oath of Druids: w momencie, gdy przeciwnik wystawi jakiegoś stworka, przekopujemy naszą bibliotekę, wyciągamy na stół Serra Avatara i obserwujemy z uśmiechem minę przeciwnika.

5. Lurking Evil. Dopóki z typu drugiego nie odszedł Sengir Vampire, w czarnych taliach nie było problemów z pierwszorundowym lataczem 4/4. Dziś pewną rekompensatą jest Lurking Evil. Karta nadaje się do użycia nie tylko w szybkich czarnych dekach, ale w też w taliach zawierających czary masowego rażenia, np. gdy przeciwnik ma przewagę, rzucamy Jokulhaupsa - do grobu schodzą lądy, stworki i artefakty. Uaktywniamy wówczas, będącego do tej pory enchantmentem, Lurking Evila i już w tej samej turze zaczynamy atakować przeciwnika.

4. Argothian Wurm. Stworek 6/6 z tramplem za jedyne cztery mana (w tym tylko jedną zieloną) znajdzie bardzo wiele zastosowań. Oto trzy z nich: szybka zielona talia z mnóstwem tanich małych stworków (elfów) oraz wielkich bestii. W drugiej, trzeciej turze wychodzi na stół Argothian Wurm, w czwartej, piątej - Endless Wurm i koniec gry. Drugie zastosowanie to WurmGeddon: dużo mana do trzeciej tury, potem Armageddon i Wurm - jeśli przeciwnikowi pozostały jakieś lądy to pewnie się z nimi „chętnie" pożegna. Na koniec trzeci deck - Land Destructor. Niszczymy przeciwnikowi lądy, wystawiamy Wurma i zostawiamy oponenta w rozterce - poświęcić ostatni ląd, czy zaryzykować i grać dalej?

3. Thran Quarry. Wielokolorowy ląd, który nie kłuje jak City of Brass, nie wraca na rękę jak Undiscovered Paradise, a do jego obsługi nie są potrzebne dodatkowe lądy jak w przypadku Reflecting Poola. Jednak kiedy jest w grze, w każdej rundzie trzeba mieć przynajmniej jednego stworka na stole. Niektórzy twierdzą, że niedogodność ta jest dużą słabością tego lądu, bo w jakich dekach można go stosować? Na pewno w takich, które do uzyskania przewagi nad przeciwnikiem potrzebują szybko, tuż po rozpoczęciu rozgrywki, różnokolorowej many. Ląd ten zapewne będzie się też sprawdzać w taliach pełnych szybkich, wielokolorowych stworków.

2. Time Spiral. Ta karta znalazła się na drugim miejscu, ponieważ - choć równie dobra jak Stroke of Genius - na pewno nie nadaje się do tak wielu talii. Jedyną jej wadą jest jednorazowość - po użyciu idzie poza grę. Pierwsze zastosowanie to Tolarian Blue Deck (mimo zabanowania jego kluczowych kart, nadal ma pewne szanse). Kiedy kończą się karty na ręce, rzucamy TS: zapewnia nam nową rękę, na dodatek to, co było w grobie, znajdzie się w bibliotece. Kolejny na liście zastosowań jest Deep Blue - deck, który zwyciężył w Mistrzostwach Europy '98 i do dziś ma wielu sympatyków. Działanie tej talii polega (w skrócie) na kontrowaniu wszystkiego, co się da i niszczeniu Nevinyrral's Diskiem tego, czego się nie skontruje. Jednocześnie ciągniemy mnóstwo kart za pomocą Whispers of the Muse i do końca gry mamy przewagę liczby kontr na ręku. Jedyne poważne zagrożenie, czyli przerzucenie się, dzięki Time Spiral zostało zażegnane.

1. Stroke of Genius. Drugotypowy Braingeyser, nieco droższy od poprzednika, ale za to jest instantem. Już teraz wielu graczy wspomaga nim talie, aby poprawić swój tzw. Drawing power. Tolarian Blue Deck, którego pierwotną wersją nie da się obecnie grać w drugim typie (zabanowano Tolarian Academy), był praktycznie złożony pod Stroke'a - bez tej karty talia nie działa, a jeżeli ktoś by ją jednak złożył, miałby bardzo utrudnione zadanie. Wszelkiego rodzaju talie oparte na kolorze niebieskim lub różnokolorowe, zawierające choćby jego domieszkę, potrzebują czasami czegoś, co pozwala dociągnąć kolejną kontrę lub inną potrzebną w tym momencie kartę. SoG jest tym lepszy, że można go rzucić pod koniec rundy przeciwnika, czasem nie dając mu nawet szansy na reakcję.

Na dziś to już wszystko. Zapraszam do kącika MTG na CD (katalog \UTILS\MAGIC\), znajdziecie tam m.in. czwartą edycję rankingu kart MTG (zachęcam do głosowania na kuponie). Czekam też na Wasze listy i opinie o tekście Szymona.

White ViZard

GAMBLER

RANKING KART
Magic: The Gathering

STREFA 51

5th Edition

Urza's Saga

Tempest

Stronghold

Exodus

Dane głosującego

(imię)

(nazwisko)

(ulica)

(kod + miejscowość)

(telefon z numerem kierunkowym)

(e-mail)



rozwiązania

King's Quest 8: Mask of Eternity

[Recenzja na str. 27 - przyp. red.]

Zaczynasz przygodę w królestwie Daventry. Zbieraj wszystkie grzyby, które znajdziesz - przydadzą się później. Na początku gry lecz się wodą z fontanny - w ten sposób oszczędzasz grzyby i mikstury lecznicze. Zabite potwory najczęściej upuszczają na ziemię drobniaki, które miały w kieszeniach. Zbieraj wszystkie. W tej krainie wprawdzie nie zrobisz z nich użytku, lecz później będą jak znalazł.

Najpierw powinieneś rozejrzeć się po mapie oraz zwiedzić domy. Znajdziesz w nich sporo przydatnych przedmiotów. Gdy już zapoznasz się ze sterowaniem, czas na prawdziwe przygody. Odszukaj na wpół żywego maga nad strumieniem. Opowie Ci, co się stało i wręczy magiczną mapę, dzięki której łatwiej się zorientujesz, gdzie jesteś. W swoim domu znajdziesz nóż wbity w stół. To będzie Twój pierwszy oręż. Na długo Ci jednak nie wystarczy, jest bronią zbyt słabą.

Skieruj się do wiatraka na wzgórzu. Pokonaj stwory broniące dostępu i wejdź do środka. Przesuń „klocek" słomy, wejdź na niego i wyrwij topór wbity w belkę sufitową. Gdy będziesz wychodził z wiatraka, zaatakuje Cię czarny rycerz. Zabij go. Teraz idź do młyna wodnego. Wejdź do środka, rozejrzyj się. Popatrz na linę. Wyjdź na zewnątrz i podejdź do dużego drzewa rosnącego obok młyna. Zetnij je - upadnie, blokując przepływ wody w strumieniu. Wejdź do młyna i podnieś linę. Od tej pory, gdy znajdziesz się w miejscu, z którego można dokądś wejść (lub zejść) po linie, w prawym dolnym rogu ekranu pojawi się ikona liny.

Idź do kościoła. Skorzystaj z liny, aby wejść na dach. Ponownie użyj liny i opuść się do środka przez dziurę w dachu. Weź świecę, potem popchnij urnę. Otworzy się przejście w krypcie. Wyjdź na zewnątrz i idź na cmentarz. Rozpraw się ze szwendającymi się tam potworami, a potem idź do krypty. Jeden z pokonanych potworów powinien mieć kuszę. Nie zapomnij jej zabrać - to cenna broń. Ładuje się sama i ma nieograniczony zapas amunicji (jak każda broń dalekiego zasięgu w tej grze). Wejdź do krypty i przejdź przez portal, po chwili zostaniesz odesłany z powrotem do Daventry. Wróć do maga i porozmawiaj z nim. Zażąda trzech przedmiotów (jeden z nich, świecę, już masz). Idź do domu uzdrowicielki i rozwal drzwi toporem. W środku znajdziesz zwój (scroll) z czarem Might i kilka magicznych eliksirów.

Odszukaj stwora nad małym stawem. Nie bój się, to nie wilkołak, tylko jednorożec. No, w każdym razie kiedyś był jednorożcem. Porozmawiaj z nim i obiecaj pomoc. Wypytaj jednorożca o wszystko, w szczególności o wejścia do zamku Daventry. Teraz idź do grobowca. Strzeże go stwór z kuszą, musisz być ostrożny. Gdy go pokonasz, na schodach pojawi się duch. Porozmawiaj z nim. Następnie rozbij toporem kratę zagradzającą drogę i wejdź do grobowca. Otwórz sarkofag i wyjmij pierścień. Gratulacje! Właśnie zostałeś hieną cmentarną - ale za to zdobyłeś drugi potrzebny Ci przedmiot.

Skieruj się w stronę wodospadu. Użyj liny, aby dostać się na górę. Zrzuć cegły leżące na stole - zablokują przepływ wody, będziesz więc mógł przejść pod wodospadem. Korytarz powiedzie Cię do zamku Daventry. Gdy dojdziesz do końca korytarza, pociągnij za świecznik na ścianie - otworzy się tajemne przejście. Podejdź do portretu króla i pchnij go. W skrytce znajdziesz klucz. Wejdź do sali tronowej. Po drodze zbierz z ziemi popiół (to trzeci składnik potrzebny magowi do rzucenia czaru). Wejdź do sali tronowej i spójrz w magiczne lustro. Teraz opuść zamek i wróć do maga. Po kolei wręcz mu przedmioty, o które prosił.

Udaj się do ruin warowni. Za pomocą znalezionego klucza otwórz drzwi (jedyne zamknięte). Jest tam teleporter. Na szczycie ruin możesz też dostać całkiem dobrą zbroję (oczywiście, aby ją zdobyć, musisz zabić jej zawartość). Teraz skieruj się do domu maga (na środku jeziora, wejście po linię). W środku znajdziesz małą skrzynkę (pomoże Ci reveal potion). Spróbuj ją otworzyć. Weź dzwonek i połóż we wgłębieniu w belce (element konstrukcji obok domu). Uderz kilka razy toporem w dzwonek. Po chwili zadzwoni, a Ty od tej pory będziesz miał skuteczniejszą broń. Czas wrócić do krypty. Przejdź przez portal i użyj magicznego pierścienia, by pokonać strażnika. Witaj w Królestwie Śmierci!

Zabij wszystkie szkielety w okolicy. Potem zbliż się do posągu lorda Azriela. Weź leżące tam przedmioty, a następnie podejdź do zwłok wojownika. Podnieś z ziemi fragment tarczy. Podejdź do migających świateł. W drewnianych skrzyniach znajdziesz kilka użytecznych przedmiotów oraz... kilka namolnych szkieletów. Otwórz drzwi, wejdź głębiej. Zanim zapuścisz się w Królestwo Śmierci, obejrzyj dokładnie symbole na ścianach. Za chwilę bowiem zmierzysz się z pierwszą zagadką. Przejdź po płytach, zachowując kolejność (zamiast zapamiętywać, możesz użyć reveal potion).

Czas na spotkanie z lordem Azrielem. Dostaniesz klucz i zostaniesz przeniesiony z powrotem w pobliże dużych drzwi. Idź w lewo i do góry, aż dojdziesz do skrzynek. Rozbij je, zbierz przedmioty i pozbądź się szkieletów. Ponownie znajdziesz zabitego wojownika. Kliknij na tarczy i podnieś kawałek. Idź w prawo i do góry. Skorzystaj z klucza i otwórz przejście. Przygotuj się na porządną walkę. Gdy pokonasz wszystkie szkielety, podejdź do małej skrzynki i wyjmij z niej klucz. Idź dalej. Po drodze zabijaj szkielety. Dojdziesz do budynku. Skorzystaj z liny i dostań się na dach. Rozwal szkielet i zabierz mu zbroję (musisz go zrzucić z dachu). Teraz wróć do bramy i idź w drugim kierunku. Na ścianie zobaczysz kilka białych symboli. Wybierz kierunek, który wskazują strzałki. Po drodze zabijaj szkielety. Znajdziesz umierającego rycerza. Porozmawiaj z nim. Opowie Ci o swojej siostrze - oto Twoje następne zadanie.

Ciąg dalszy za miesiąc.

Frogger



rozwiązania

UFOs

[Recenzja na str. 26 - przyp. red.]

Gdy statek zostanie rozbity, znajdziesz się na wybiegu dla świń. Podnieś grudkę błota leżącą na statku i idź do strumienia. Zobaczysz dziobaka. Pogadaj z nim, a następnie uwolnij go z sideł. Wyrwij trawę rosnącą koło strumienia. Idź do domu, zmieszaj trawę z błotem, tak skonstruowany strój załóż na dziobaka i każ mu zająć się babcią przez kilka minut. W tym czasie weź klucz do ciężarówki. Zerwij też gałązkę sterczącą z pnia. Idź do szopy, każ dziobakowi znaleźć igłę (w sianie). Otwórz igłą stodołę, podejdź do konia, zagadnij go, a następnie uderz gałązką po zadzie. Po chwili zdobędziesz kanister z benzyną. Wróć do ciężarówki, napełnij bak i jazda. Po drodze uważaj na kamienie. Na inne rzeczy (szczególnie na żywe istoty) nie musisz uważać.

Weź kostkę na sznurku i idź do baru. Skręć w lewo i wejdź przez tylne wejście. Gdy zobaczysz kucharza, każ dziobakowi stanąć w miejscu, z którego kucharz bierze sałatę. Zdobędziesz szczypce. Udaj się do toalety i wejdź do pierwszej kabiny. Wyciągnij szczypcami z muszli 25 centów. Idź do faceta siedzącego koło szafy grającej. Daj mu monetę - zrobi w niej dziurkę. Połącz monetę z kostką na sznurku - otrzymasz monetę na sznurku. Użyj jej dwukrotnie na szafie grającej i wybierz utwór B6.

Przejdź na drugą stronę ulicy i zagadnij palącego chłopaczka. Da Ci cygaro. Teraz idź do gościa naprawiającego samochód. Daj dziobakowi cygaro - po chwili będziesz miał klucz. Znajdź hydrant koło sklepu z zabawkami, odkręć prawy zawór. Teraz odszukaj kubeł na śmieci i załóż go na hydrant. Weź kapelusz kowbojski. Wróć do facetów siedzących przy sklepie spożywczym. Zamień kapelusz na czapkę sprzedawcy. Idź w lewo, do babci. Załóż czapkę i pomóż babci przenieść zakupy. W nagrodę dostaniesz dwa bilety do cyrku. Podnieś banana, idź do telefonu, wrzuć 25 centów i zmuś dziobaka, by zadzwonił pod 555-6789. Gdy sprzedawczyni będzie zajęta rozmową, zabierz zdjęcie z podpisem Drippiego. Wyjmij monetę z telefonu i idź do cyrku.

Pokaż bilety i wejdź do środka. Podejdź do klatki ze słoniem. Używając monety, kup środki nasenne, a potem odwiedź klauna. Weź pusty kubełek po kurczaku sprzed jego pokoju i idź do stoiska z piwem. Wstaw dziobaka pod miarkę wzrostu, a sam nalej piwa do kubełka. Do mikstury dosyp środek nasenny. Zanieś kubełek klaunowi. Strażnikowi pokaż zdjęcie Drippiego - przepuści Cię. Zabierz klaunowi klakson i idź na występ małpy. Użyj banana, aby odciągnąć małpę od kataryniarza. Zarobisz trochę gotówki, bo dziobak zastąpi małpę podczas występów. Kup pudełko płatków śniadaniowych i wracaj na farmę.

Idź do domku. Wskocz na łóżko i złap za prawy kieł wiszącej na ścianie głowy. Otworzy się tajne przejście w podłodze. Każ dziobakowi przytrzymać klapę i skocz w dół. W jaskini najpierw odwiedź budkę Ayleen. Namów dziobaka, aby ją pocałował. Po sprzeczce dostaniesz gumę do żucia. Weź sprężynę i idź do sali dyskotekowej. Za pomocą sprężyny wskocz na kulę pod sufitem. Podejdź do sprzedawcy kurczaków i kup od niego porcję za 25 centów. Dostaniesz wprawdzie tylko pusty kubełek, ale nie szkodzi. Teraz idź odwiedzić stoisko z pamiątkami. Podejdź do dziecka bawiącego się latającym spodkiem. Przyklej gumę do zabawki, a dziecku załóż na głowę kubełek. Teraz weź pilota i pokieruj spodkiem tak, by podleciał do Ciebie. Weź kluczyki (niestety wpadną do beczki). Następnie tak pokieruj spodkiem, aby poleciał na stoisko sprzedawcy kurczaków - z kartonu na półce wyciągnij butelkę ostrego sosu. Wróć do swojego statku i wlej sos do kubła trzymanego przez grubasa. Żegnaj, Ziemio!

Frogger

Return Fire 2



W menu wyboru mapy kliknij na śrubach dekorujących ramkę, w której pojawiło się Twoje imię (w prawym górnym rogu), w następującej kolejności: lewa górna, prawa górna, lewa dolna, prawa dolna. Teraz klawiszami kursora możesz wybrać dowolną mapę.

W bunkrze dowodzenia naciśnij klawisz tyldy (~) i wstukaj **fubar**! - dostaniesz uzbrojonego w półtonową bombę jeepa, który eksploduje trafiony jednym strzałem. Uwaga: ten kod wyłącza punktację, medale i system rankingowy.

Święta minęły. Mikołaj jak zwykle okazał się nie świętym, tylko wynajętym pracownikiem odpowiednich służb (z kieszeni czerwonego płaszcza sterczała mu legitymacja UOP, a brodę miał z waty), pod choinką czekała rózga, a karp ożył na talerzu. Komputer zabawiał się z konsolą i urwał sobie kabelek (ciekawe, co urodzi się z tego związku?), a telewizor, widząc to, spił się z rozpaczy, porozbijał meble i w Wigilię przemówił głosem Saddama Husajna. Cóż, święta.

don Pedro
z Krainy Delirycznych Doznań

Dorosłe dzieci

„Coś się kończy, coś się zaczyna". Te słowa dały mi do myślenia (co prawda ściągnąłem je od Alexa, ale on sam też ich nie wymyślił). Kiedyś, dawno temu, gdy zbliżał się pierwszy dzień miesiąca, serce biło mi mocniej, krew szybciej krążyła w żyłach, bo zbliżał się moment kupienia nowego numeru Gamblera. Tak, kiedyś czytałem go od deski do deski pierwszego dnia, a teraz? Wstyd się przyznać, ale nie dokończyłem jeszcze ostatniego numeru (a dziś już 21). A dlaczego? A dlatego, że wydoroślałem, Moi Drodzy.

Skończył się czas beztroskiego dzieciństwa, czas gorączkowego wyczekiwania na najnowsze gry, najnowszego Gamblera. Strach pomyśleć, co będzie za kilka lat. Czy na widok gry komputerowej zareaguję jak mój tata: „znowu marnujesz czas na te głupoty?". A więc Wy wszyscy, którzy atakujecie Gamblera za to, że nie jest już taki „świetny", „czaderski" itp., którzy oskarżacie producentów gier, że teraz ich produkty już Was nie bawią – nie róbcie tego. Problem nie tkwi w Gamblerze czy w producentach, ale w Was samych: po prostu wydorośleliście. Ot i całe rozwiązanie. A Wy, którzy Gamblera tworzycie, nie zmieniajcie go. Jest dobry i w pełni zadowoli następne pokolenie graczy. Piszę następne, bo moje pokolenie powoli się wykrusza.

Nie twierdzę, że całkowicie skończę z grami, tego nie zrobię na pewno. Ale to dziecinne przejęcie, z jakim żonglowałem dyskietkami przy rozpakowywaniu nowej gry, czy też zdenerwowanie, gdy zadawałem sobie pytanie, czy gra zadziała na moim komputerze, zniknęło. Zastąpiła je obojętność. Szkoda, wielka szkoda, ale: „Coś się kończy, coś się zaczyna".

Łukasz „Frodo" Kustrzyński

PS Rzeczywistość prawdziwa nigdy nie mieszała mi się z komputerową, ale mój brat miał ciekawą przygodę. Siedział sobie w pokoju w akademiku i rozmawiał z kumplem przez ICQ. Nagle do pokoju wszedł jego współspacz i zapytał, czy chce herbaty. Mój brat napisał na klawiaturze, że chce.

Aby Cię pocieszyć, mogę tylko wyjawić, że ja też nie czytam Gamblera od deski do deski. Musiałbym chyba oszaleć, żeby przeczytać na przykład artykuł o symulatorach lotniczych! Równie dobrze mógłbym próbować przebrnąć przez dysertację naukową na temat rozmnażania gatunku drosofila melanogaster (po naszemu: muszka owocówka). Mam jednak nadzieję, że Twoje starcze zniechęcenie do gier to tylko okres przejściowy. Gdybyśmy mieszkali w Ameryce, poleciłbym Ci swojego psychoanalityka, a na pewno po jakichś pięciu, sześciu latach leczenia (godzina – 100 dolców) uznałbyś, że jesteś synem z nieprawego łoża Lary Croft i Elviry. A tak naprawdę to nie sądzę, by zainteresowanie grami było błogosławieństwem czy klątwą (niepotrzebne skreślić) wieku młodzieńczego. W końcu, czy fascynacja filmem, książką, muzyką nie jest ponadczasowa?

Gambleriada

Odwiedziłem Gambleriadę i, niestety, nie było wesoło. Delikatnie mówiąc, Wasza relacja z targów jest nazbyt optymistyczna. Hala była mała, położona na „zadupiu" – wiem, że to nie jest wina organizatora – brudna i ciasna. Pod sufitem latały „ptice" i trzeba było uważać, czy nie zechcą „odznaczyć" nas swoimi odchodami. Szare, smętne, oklejone budki, imitujące stoiska, budziły litość, no, ale samo stoisko Gamblera prezentowało się nadspodziewanie dobrze na tle innych. Jedyną atrakcją były boskie nóżki hostess ze stoiska PC Games CD – przynajmniej było na co popatrzeć.

Pizza tradycyjnie nie nadawała się do zjedzenia. Jacek Piekara z radiowęzła robił, co mógł, aby rozruszać towarzystwo. Od czasu do czasu, smętnie niczym zombie, przechadzał się Szanowny Pan Onichimowski z IPS, wodząc przekrwionymi oczami po sali... Raz czy dwa mignął w tłoku Pan Turski z L.E.M. Pytam, gdzie reszta? Gdzie stoisko Resetu, Gier Komputerowych czy wydawnictwa Mag? ISA była gdzieś tak na środku hali, jacyś fanatycy wymieniali się tam kartami do MTG.

Aż do bólu i znudzenia namawiano do kupna gry Hopkins FBI. Ech, brudno, szaro i smutno. Jesienna Gambleriada lepiej niż wszystkie artykuły poświęcone polskiemu rynkowi gier pokazała kondycję branży. Przykre, ale prawdziwe. Szkoda. Co będzie w maju – aż strach pomyśleć.

Tomek K.

No cóż, Gambleriada z Twojej perspektywy nie prezentowała się dobrze, jednak nie było aż tak źle. Jak wygląda zwykle hala Wyścigów Konnych można było zobaczyć, wychodząc przed kasy wyścigów. Naprawdę zrobiono wiele, by z tego przeżytku, nie remontowanego od wczesnych lat 70., coś wykrzesać. Trudno też się zgodzić, że stoiska były szare i smętne. Były po prostu takie, jak stoiska na wielu targach – standardowe. Ale rzeczywiście Gambler i PC Games CD były jedynymi firmami, które starały się jakoś ten standard urozmaicić.

Dlaczego nie było redakcji innych pism, o to wypada zapytać wydawców. Ja mogę jedynie przypuszczać, że sytuacja finansowa każe im oszczędzać każdy grosik (takie moje insynuacje), a nie wystawiać się na targach. Z morałem: „taka branża, jakie targi" zgadzam się całkowicie.

Chcę robić gry

Chciałbym w przyszłości zajmować się tworzeniem gier komputerowych i mam mnóstwo doskonałych pomysłów. Zastanawiam się jednak, czy nie urodziłem się przypadkiem kilkaset kilometrów za daleko na wschód? Czy w Polsce mam jakąkolwiek szansę na zrealizowanie swoich marzeń? W jaki sposób ludzie trafiają do firm komputerowych zajmujących się robieniem gier, takich jak Leryx LongSoft lub Metropolis?

Kończę informatykę, ale nie bawi mnie zajmowanie się „poważnymi" programami. Uwielbiam grać (chociaż ostatnio nie mam na to wiele czasu) i wiem, że jako twórca gier czułbym się jak ryba w wodzie.

Michał Sadowski

Na tworzenie gier komputerowych w Polsce szanse masz niewielkie, chyba rzeczywiście urodziłeś się „kilkaset kilometrów za daleko na wschód". Po pierwsze, tylko cztery polskie firmy zajmują się robieniem gier (Leryx LongSoft, LK Avalon, Metropolis, TopWare), a jeśli Mortyr odniesie sukces – kolejną zostanie Mirage.

Firmy te wymagają od pracowników niepospolitych zdolności, miłości do gier komputerowych, zamieszkania w mieście, w którym znajduje się firma (ewentualnie w pobliżu), pełnej dyspozycyjności i nie za dużych żądań finansowych. W zamian oferują pracę, pracę i jeszcze raz pracę. Aby poznać warunki danej firmy, najlepiej przedstawić poważną ofertę (życiorys itd.) wraz z listą dotychczasowych dokonań.

W Sieci demonów

Jest mi bardzo miło, że zamieściliście fragment mojego listu o wizerunku Internetu w mediach. Nie było moim zamiarem bronienie Sieci, tylko ludzi. Sieć, jako narzędzie, sprzęt, środek-do-czegoś nie potrzebuje obrony. Nie ma czego w niej bronić. Nie gani się papieru fotograficznego lub aparatu za treść zdjęć.

Sieć nie jest dziełem człowieka [a czym, świadectwem istnienia UFO-ludków? - don Pedro], jest tylko jego wyborem. Nie ja tworzę pewne rzeczy; mogę je ominąć lub zainteresować się nimi. Jeśli już coś tworzę, to nie dlatego, iż Sieć mnie zainspirowała, lecz dlatego, że taki jestem, takie, a nie inne mam potrzeby, zainteresownia, myśli. To ja jestem najpierw. A jeśli chodzi o pedofilię, to nie Sieć tworzy pedofilów - wcześniej już trzeba być kimś takim, trzeba tego szukać. Ja jestem pierwszy, Sieć jest wtórna i bierna. Niby to oczywiste, ale w mediach obraz jest odwrotny - pedofilię „robią" obrazki, brutali „robią" gry, nałogowców „robi" e-mail. Coś ich „robi", tworzy, zmusza. Człowiek jest tylko narzędziem (bezsilnym zazwyczaj, a stąd szalenie ważna rola Tych-Co-Wiedzą-I-Uświadamiają) Sieci. Myślę, że jest dokładnie na odwrót. Tylko że taki stan rzeczy uniemożliwia zapędy cenzorsko-moralizatorskie, kontrolę. Demonizowanie Sieci jest demonizowaniem człowieka, nie robi się tego dla zabawy - konsekwencje są bardzo poważne.

Michał Speier

PS Czemu właściwie służy ów portret upiększający wstępniak, z którego patrzy zadumany, z platońską pewnością w oczach, z tym władczo-ironicznym grymasem ust Naczelny??? Może jestem dziwny, lecz mnie jakoś ten portret niepokoi, przy całym szacunku i sympatii do osoby, o której mowa. Nie macie innych obrazków (panienek, zwierząt, części anatomicznych)? Coś dla ludzi, Panowie, coś dla ludzi.

Im człowiek jest bardziej niedoskonały, im więcej popełnia błędów, tym większa JEST rola tzw. autorytetów moralnych. To one, jak pijawki, przysysają się i chłepczą cieplutką krew, która daje im życie i radość. To oczywiste, że ich prawdziwym celem nigdy nie jest i nie będzie pomoc społeczeństwu, bo w społeczeństwie idealnym utraciliby sens istnienia (komu mieliby wtedy przekazywać swe światłe uwagi?).

Zagrożenie Siecią, grami komputerowymi, związki tych mediów z naszym życiem stały się świetnym tematem artykułów. Tak samo jak rzekomy nacjonalizm, ciemnota i głupota Polaków, które od lat piętnują dziennikarze postępowych i politycznie poprawnych mediów. ONI nie są w stanie zauważyć pozytywnych zmian, bo nie mogliby już nas zarzucać tonami śmieci produkowanych w zaciszu gabinetów, gdzie pysznią się dzieła światłych przewodników ludzkości. Jednak na koniec przytoczę swoją odpowiedź na Twój list z nr. 12/98: Sieć może być niebezpieczna. Niebezpiecznie jest również chodzić po ulicy i chyba każdy wie, że o 24.00 lepiej spacerować Krakowskim Przedmieściem niż Ząbkowską. Niektórzy jednak wybierają Ząbkowską.

Idealizm

Reklama jest niepotrzebna. Gdyby większość produktów było dobrych, człowiek by wiedział, że zawsze coś odpowiedniego znajdzie. W sklepach powinny być działy: strategiczny i inne. W każdym 3 komputery, a na nich jak najwięcej gier. Wtedy nabywca mógłby na miejscu wypróbować grę. Obsługa także powinna być fachowa i miła. (...)

W naszym społeczeństwie jest naprawdę wiele złych rzeczy, ale można by je naprawić. Podam przykład. Razem z dwoma kolegami kupuję oryginały. Przychodzi do nas inny kolega, zaopatrujący się u pirata, a my, jako porządni ludzie, mówimy: „Spadaj, głupi obwiesiu. Nie gadamy z tobą, bo masz jakąś zas..., okrojoną wersję i okradasz porządnych ludzi, tylko dlatego, bo żal ci kasy. Sp... Nie gadamy z tobą. Pogadaj z piratem". Gdyby wszyscy w ten sposób traktowali takiego człowieka, zmieniłby swoje postępowanie. Zakładając więc, że tacy zas... sk... by zniknęli, wszystko byłoby w doskonałym stanie.

Teraz sprawa producentów. Piraci robią doskonale. Gdyby nie oni, dystrybutorzy rozpanoszyliby się, jakby tylko chcieli. Zachowaliby się jak TP SA. Jeżeli zniżyliby ceny, to najwyżej do 120-140 zł. Niech się nie wypierają, bo każdy chce zarobić jak najwięcej. Dystrybutorzy i producenci wiedzieliby, że możemy im naskoczyć. Sytuacja byłaby taka, jak z rolnikami i sprzedawcami.

Pytania do redakcji: Czy kupujecie pisma konkurencji, żeby zobaczyć, co jest u nich? Z jakim wyprzedzeniem redagujecie Gamblera?

Maciej Marcinek

Efektowną tezę, że reklama niczemu nie służy, powinieneś przedstawić na przykład zarządowi koncernu Coca-Cola. Oni nic o tym nie wiedzą i co roku wydają sumy przekraczające miliard dolarów na reklamowanie produktów, które i tak wszyscy znają.

Piętnowanie klientów piratów w celu osiągnięcia w ten sposób jakichkolwiek skutków - to głęboka naiwność. Gdyby ludzie przejmowali się tym, co inni o nich myślą, to nie zabijaliby, nie kradli, nie gwałcili itp. [Niemniej trzeba mówić, co się o tym naprawdę myśli, a nie udawać, że wszystko jest OK - Alx.]

Twoje zdanie, że piraci przysłużyli się rynkowi jest kontrowersyjne, ale zgadzam się z nim. Wiadomo z biologii, że w procesie ewolucji przetrwają jedynie te gatunki, które potrafią sobie poradzić w niesprzyjających warunkach (np. małe ssaki przetrwały, a wielkie dinozaury wyginęły). Morał z tego taki: im piraci będą silniejsi, tym częściej legalni dystrybutorzy będą wykazywać się pomysłowością, tym więcej wymyślą promocji i tym bardziej będą dbali o klienta. Nie zasną w swoich ferrari, pełni samozadowolenia, przypalając cygara studolarówkami. Oczywiście, nie można przekroczyć pewnej granicy, za którą firmy zaczną umierać, a nie rozwijać się. [Bzdura! Na normalnym rynku wydawcom nie grozi nic z tego, o czym piszesz. Bicz na nich będzie trzymać wolna ręka rynku i konkurencja - uczciwa, działająca według tych samych zasad. Równie dobrze mógłbyś twierdzić, że pozytywnym zjawiskiem są kradzieże w supermarketach, bo dzięki temu ich kierownictwa wykazują się pomysłowością, utrzymują ceny na niskich poziomach, robią promocje i bardziej dbają o klientów, próbując ich namówić, żeby kupowali, a nie kradli - Alx.]

Inne pisma dostajemy od konkurencyjnych redakcji (nie wszystkich), a sami wysyłamy im swoje (nie wszystkim). Gambler jest miesięcznikiem i redagowanie trwa w zasadzie cały miesiąc. Artykuły, które nie są „gorące" (odcinki klubów w TeTe, Reakcje Redakcji, felieton, publicystyka, temat numeru) wpływają na długo przed ukazaniem się pisma. News oraz recenzje mogą zostać zakwalifikowane do druku nawet dwa tygodnie przed pojawieniem się Gamblera w kioskach.

Wywiady

Opublikowaliście już wywiad z Sidem Meierem, z szefami firmy Revolution i Metropolis, z twórcą Robali, ale to ciągle za mało. Bardzo chciałbym, aby ukazały się wywiady z Carmackiem, Romero, Robertą Williams, Pratchettem, Gilbertem i innymi sławami. Czy to nie jest lepsze od rozmowy z polskimi dystrybutorami, którzy potrafią tylko jęczeć, jak bardzo nie podoba im się piractwo?

Korek

Gambler ma jeszcze przed sobą wieczność, więc zdążymy na pewno porozmawiać ze wszystkimi sławami. A polscy dystrybutorzy potrafią mówić nie tylko o piractwie, czego właśnie przykładem są nasze wywiady z nimi.

Dystrybutorzy gier z nr. 2/99

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 825 82 02
e-mail: cdprojekt@cdprojekt.com
witryna: www.cdprojekt.com.pl
Anno 1602 – 165 zł
Fallout 2 – 165 zł
The Settlers III – 149 zł

IPS CG
00-626 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66
witryna: www.ipscg.waw.pl
Israeli Air Force – 145 zł
European Air War – bd
Magic & Mayhem – 145 zł
Moto Racer 2 – 145 zł
Test Drive 5 – bd
Trespasser – 145 zł

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
e-mail: lem@lem.com.pl
witryna: www.lem.com.pl
Heretic II – 159 zł
Myth II: Soulblighter – bd
Star Wars: Rogue Squadron 3D – bd

Microsoft
00-844 Warszawa
ul. Grzybowska 80/82
tel. (022) 651 54 05
e-mail: support@microsoft.com
witryna: www.microsoft.com
MS Combat Flight Simulator – bd

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
e-mail: webmaster@mirage.com.pl
witryna: www.mirage.com.pl
Gangsters: Organized Crime – 160 zł
Thief – 160 zł

Optimus S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 444 05 60
e-mail: intns@onet.pl
witryna: www.optimus.pl
Caesar III – 155 zł
King's Quest 8: Mask of Eternity – 159 zł
People's General – 155 zł
Pył – 149 zł
Warhammer 40,000: Chaos Gate – 155 zł
UFOs (Pięciopak '98) – 149 zł

Wydawnictwo Naukowe PWN
00-251 Warszawa
ul. Miodowa 10
tel. 0-800 201 45
e-mail (dział dystrybucji wysyłkowej i prenumerat PWN): wysylka@pwn.com.pl
witryna: www.pwn.com.pl
Encyklopedia multimedialna PWN '99 – 240 zł

Vulcan
51-657 Wrocław
ul. Kazimierska 15
tel. (071) 348 01 01
e-mail: dz.handlowy@vulcan.edu.pl
witryna: www.vulcan.com.pl
Wielki multimedialny atlas świata – 195 zł

Spis ogłoszeń

Od redakcji

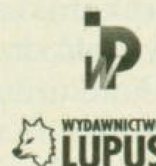
Ankieta – zdobywcy prenumerat

Ogłoszona w nr. 11 ankieta cieszyła się wielkim powodzeniem wśród Czytelników. Wszystkim, którzy poświęcili swój czas i napisali, co powinniśmy w Gamblerze zmienić, bardzo dziękujemy – Wasza opinia ma dla nas zasadnicze znaczenie.

Zgodnie z obietnicą, wśród osób, które do ankiet dołączyły swoje adresy, rozlosowaliśmy 10 półrocznych prenumerat Gamblera CD (od nr. 3/99). Oto lista szczęśliwców: **Bartosz Brzozowski**, Szczecin; **Aleksander Gajda**, Żary; **Bartłomiej Król**, Wałbrzych **Krzysztof Krysta**, Skoczów; **Daniel Kubiak**, Świnoujście; **Adam Latuszek**, Lubaczów; **Grzegorz Olesiński**, Zawiercie; **Sławomir Oźminkowski**, Poznań; **Przemysław Rak**, Tomaszów Mazowiecki; **Krzysztof Ulewski**, Biedrusko.

Gambler CD, miesięcznik elektronicznych szulerów. Luty 1999. Numer 2 (63), rok siódmy. Nakład: 60 000 egz., numer indeksu: 321753, numer ISSN: 1427-0307
Wydawca: Grzegorz Eider. **Zespół**: Andrzej Balcerzak, Zdzisław Borawski, Marcin Borkowski, Krzysztof Czulec, Tomasz Czulec, Jacek Ilczuk (WWW), Jakub T. Janicki (VARIA'tkowo), Elżbieta Jaworska (sekr. red.), Piotr Kakiet (red. graf., layout), Dariusz J. Michalski (z-ca red. nacz., Recenzje, Rynek), Piotr Moskal (News), Rafał Orłow (CD-ROM Manager), Jacek Piekara (Publicystyka, Listy do redakcji), Paweł Pilarczyk (Hardware), Lech W. Piotrowski, Piotr Rożalski, Wojciech Setlak (z-ca red. nacz., Tete, Temat Numeru), Rafał Skrzypek, Aleksy Uchański (red. nacz., Internet, Opisy), Marcin Wichary, Tadeusz Zieliński.
Adres redakcji: 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154, (0-22) 41 51 21, fax (0-22) 41 03 74,
e-mail: redakcja@gambler.com.pl, WWW: http://www.gambler.com.pl
Łamanie: Artur Gąsiorek. **Redakcja techniczna**: Jolanta Balcer. **Korekta**: Lidia Sadowska. **Ilustracja na okładce**: © Jacek Kopalski.
Marketing: Marek Lewandowski, e-mail: marek.lewandowski@lupus.pl.
Biuro ogłoszeń: tel. 090 22 00 99; (0-22) 41 63 33; Elżbieta Szmyt, Ewa Wiewiórska. Biuro pracuje w godz. 8.00–17.00.
Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.
Gambler jest zarejestrowanym znakiem towarowym, © i ® Lupus sp. z o.o.
Naświetlenia (rastrem stochastycznym): Garmont s.c., 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 651 36 91
Druk: Winkowski sp. z o.o., 64-920 Piła, ul. Okrzei 5
Serwis WWW realizowany jest na serwerach firmy Polbox, www.polbox.pl
Wydawnictwo Lupus jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców.





GAMBLER

Prenumerujesz?

Wygrywasz!

Zamawiając roczną prenumeratę GAMBLERA

BIERZESZ ZA FRIKO


Członkowstwo w GAMBLER CLUB
oraz /jedna opcja do wyboru/*:


Podkładkę pod mysz




Czapkę z bajerami



lub


Pomagasz małym pacjentom z Centrum Zdrowia Dziecka**

Jak zaprenumerować?

To proste!

1. Prenumeratę możesz zamówić używając kartki pocztowej załączonej do tego wydania Gamblera lub korzystając z blankietu, który drukujemy obok.
2. Przesyłając zamówienie na kartce pocztowej:
- nie ponosisz żadnych dodatkowych opłat
- rachunek otrzymasz z pierwszym zaprenumerowanym numerem Gamblera
- wysyłkę upominków rozpoczniemy po otrzymaniu wpłaty za prenumeratę.

* Aby otrzymać prezent lub przekazać pieniądze zaznacz odpowiednią opcję na kartce pocztowej załączonej do tego wydania Gamblera lub na blankiecie wpłaty zamieszczonym obok.

** W Twoim imieniu Wydawca Gamblera wpłaci 10 zł na konto Centrum Zdrowia Dziecka

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

ZŁ .... GR ....

słownie ....

Wpłacający ....

Adres wpłacającego ....

Odbiorca prenumeraty ....

Adres odbiorcy ....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.**
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel .... podpis przyjmującego .... zł .... Pobrano opłatę

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

ZŁ .... GR ....

słownie ....

Wpłacający ....

Adres wpłacającego ....

Odbiorca prenumeraty ....

Adres odbiorcy ....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.**
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel .... podpis przyjmującego .... zł .... Pobrano opłatę

ODCINEK DLA BANKU

ZŁ .... GR ....

słownie ....

Wpłacający ....

Adres wpłacającego ....

Odbiorca prenumeraty ....

Adres odbiorcy ....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.**
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel .... podpis przyjmującego .... zł .... Pobrano opłatę

ODCINEK DLA POCZTY

ZŁ .... GR ....

słownie ....

Wpłacający ....

Adres wpłacającego ....

Odbiorca prenumeraty ....

Adres odbiorcy ....

na rachunek: **LUPUS Sp. z o.o.**
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111

stempel .... podpis przyjmującego .... zł .... Pobrano opłatę

Prenumerata

miesięcznika

GAMBLER

super zabawa
i super lektura

GAMBLER
w prenumeracie
12 wydań
125 zł
zamiast 142,80 zł
oszczędzasz 17,80 zł

prenumerując masz gwarancję:


Członkowstwa w GAMBLER CLUB
/wraz z korzyściami/


Otrzymania odjazdowych
prezentów /możesz też
pomóc chorym dzieciom/


Regularnej dostawy
każdego zamówionego numeru


Doręczenia czasopisma
do domu


Pokrycia kosztów wysyłki


Stabilnej ceny
dokonanej przedpłaty


Super lektury
i ekstra zabawy

Szczegółowych informacji udziela Sekcja Sprzedaży:
ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa
tel./fax 0-22/415121, 0-22/410374
e-mail: prenumerata@lupus.waw.pl

Oferta ważna do 26.02.1999 r.

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 47 zł 26 wydań 87 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 125 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 50 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 70 zł		
NET FORUM		12 wydań 50 zł		
			suma	

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) ....

proszę o rachunek uproszczony ....

Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ....

NIP

podpis osoby upoważnionej

Oferta ważna do 26.02.1999 r.

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 47 zł 26 wydań 87 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 125 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 50 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 70 zł		
NET FORUM		12 wydań 50 zł		
			suma	

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) ....

proszę o rachunek uproszczony ....

Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ....

NIP

podpis osoby upoważnionej

Oferta ważna do 26.02.1999 r.

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 47 zł 26 wydań 87 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 125 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 50 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 70 zł		
NET FORUM		12 wydań 50 zł		
			suma	

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) ....

proszę o rachunek uproszczony ....

Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ....

NIP

podpis osoby upoważnionej

Oferta ważna do 26.02.1999 r.

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 47 zł 26 wydań 87 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 125 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 50 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 70 zł		
NET FORUM		12 wydań 50 zł		
			suma	

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) ....

proszę o rachunek uproszczony ....

Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ....

NIP

podpis osoby upoważnionej

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

ADAP - Stoisko Firmowe
ul. Przemysłowa 3
40-282 Katowice

AGA Electronics
ul. Ks. Skorupki 2
16-300 Augustów

AGATON
(Sklep Pamiątkarsko-Komp.-Muz.)
ul. Odrodzenia 10
12-100 Szczytno

ALTAR - sklep komputerowy
ul. 3 Maja 7
87-800 Włocławek

AMICOM
ul. Marszałka J. Piłsudskiego 14/82
22-400 Zamość

AMIKOM PPHU
ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120
15-003 Białystok

ARETE s.c.
SDH CENTRAL 1, II piętro
ul. Piotrkowska 165/169
90-447 Łódź

ARR GROUP
tel. (012) 22 97 47
http://www.arr.com.pl

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

A.T.K. Mega Arts
ul. Stayera 1
07-412 Ostrołęka

BILANG - Centrum Komputerowe
pl. Rodła 8
70-419 Szczecin

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Indyjska 25a
03-957 Warszawa

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Pereca 2
00-849 Warszawa

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Starowiślna 65
31-052 Kraków

CD Projekt - sklep firmowy
pl. Konstytucji 3 Maja 5
26-610 Radom

ComarLand s.c.
ul. Wielkopolska 1B
44-335 Jastrzębie

COMPACT - komputery
ul. Św. Rocha 10/218
15-879 Białystok

COMPUTER CENTER
Komputery - sprzedaż, usługi
ul. Szpitalna 62
95-200 Pabianice

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

H.U.G. - Komputer
ul. Trakt Brzeski 68
05-077 Stara Miłosna
stoisko w markecie Welmax

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

Księgarnia „Wojciech Skolik"
ul. Wolności 62
41-500 Chorzów

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

Twoje pismo, Twój klub

Alfabetyczny wykaz miast, w których działają sklepy GamblerClubu

Miejscowość	Nazwa sklepu
Augustów	• AGA Electronics
Białystok	• AMIKOM PPHU
	• COMPACT - komputery
	• WIZARD s.c.
Bielsko-Biała	• DIGITEL
	• HDD-Komputer
	• Service-Q
Biłgoraj	• P.U.P. „Wach"
Chorzów	• Księgarnia „Wojciech Skolik"
Ciechanów	• Pendex
Częstochowa	• FLOP
	• GOLDREGEN
Gdynia	• Mawix
	• Rescom
Jasło	• KARPATY
Jastrzębie	• ComarLand s.c.
Jaworzno	• ART-COM
Jelenia Góra	• WAM-CD
Kamieniec Ząbkowicki	• PUK
Katowice	• ADAP - Stoisko Firmowe
Kędzierzyn-Koźle	• BHU Share
Kielce	• MEDIAKOM s.c.
Kraków	• ARR GROUP
	• CD Projekt - sklep firmowy
	• Galeria Programów
Legnica	• INFO COM s.c.
Lublin	• XYZ
Łódź	• ARETE s.c.
	• CD Perfect
Myślenice	• Pracownia Komputerowa AB
Olecko	• INFOLAND
Ostrołęka	• A.T.K. Mega Arts
Pabianice	• COMPUTER CENTER
	• Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"
Poznań	• Kombit
Radom	• CD Projekt - sklep firmowy
Rybnik	• MASTER
Rzeszów	• MULTIMEDIA SZOP
Sieradz	• PALADYN - P.P.H.U.
Stara Miłosna	• H.U.G. - Komputer
Szczecin	• BILANG-Centrum Komputerowe
	• GIL
Szczytno	• AGATON
Tomaszów	• DeMeN Komputer
Toruń	• CD-MEDIA
	• Floppy Computer Systems
Warszawa	• CD Projekt - sklep firmowy
	• CD Projekt - sklep firmowy
	• „SiS" s.c.
	• S.C. „TROL"
Wieluń	• PHU „IP"
Wieruszów	• PHU „IP"
Włocławek	• ALTAR - sklep komp.
	• Daniel PPH
Wrocław	• PIXEL
Zamość	• AMICOM

Dla członków GamblerClubu zniżka 5%

HDD-Komputer
ul. Głęboka 2
43-300 Bielsko-Biała

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski”
ul. Wileńska 57/42
95-200 Pabianice

INFO COM s.c.
Przeds. Handlowo-Usługowe
ul. Izerska 5
59-220 Legnica

Mawix
ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia
http:\\www.mawix.com.pl

PUK
Przedsiębiorstwo Usług Komp.
ul. Ząbkowicka 7
57-230 Kamieniec Ząbkowicki

S.C. „TROL”
Usługi Komputerowe
ul. Bysławska 79A
04-993 Warszawa

INFOLAND
pl. Wolności 15
19-400 Olecko

MEDIAKOM s.c.
ul. Mała 16
25-012 Kielce

Rescom
ul. 10 Lutego 23
81-364 Gdynia

P.U.P. „WACH” Salon Komputerowy
ul. Kościuszki 100
23-400 Biłgoraj

PHU „IP”
ul. Sadowa 15
98-300 Wieluń

MULTIMEDIA SZOP
ul. Matejki 18
35-064 Rzeszów

Service-Q
pl. Żwirki i Wigury 9A
43-300 Bielsko-Biała

WAM-CD
ul. Krótka 21
58-500 Jelenia Góra

PHU „IP”
ul. Buczka 1/5
98-400 Wieruszów

PALADYN - P.P.H.U.
ul. Piłsudskiego 5 B
98-200 Sieradz

„SiS” s.c.
Al. Niepodległości róg ul. Wawelskiej
Podziemia przy GUS, Pawilon nr 8
Warszawa

WIZARD s.c.
ul. Wyszyńskiego 2/1
15-888 Białystok

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

Pendex
ul. Pułtuska 20C (Pawilon „Optymista”)
06-400 Ciechanów

BHU Share
skr. poczt. 387, tel. 0 602 76 29 73
e-mail: share@sos.com.pl
47-220 Kędzierzyn-Koźle

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin



Temat numeru

Wściekłe pięści

Ludzie uwielbiają ze sobą rywalizować. Na wszelkie możliwe sposoby i w każdym możliwym momencie. Od początków istnienia tak zwanej rozrywki komputerowej gracze rywalizowali ze sobą. Najpierw na punkty, bo mało było gier, w które dało się grać we dwóch jednocześnie. Potem pojawiła się fighter game – gra walki.

Do korzeni gatunku trudno się dokopać, zwłaszcza że, systematycznie rzecz ujmując, można by podzielić go na dwie części – gry automatowe i komputerowe. Jeżeli założymy, że ważniejsza jest część komputerowa (co nie jest prawdą), to pierwszą popularną grą była Way of the Exploding Fist na Spectrum. Dwóch wojowników – jeden w białym, drugi w czerwonym kimonie, wyposażonych w identyczne zestawy ciosów, okładało się na kilku arenach. Program jak na tamte czasy był skomplikowany: na klawiaturze trzeba było mieć skonfigurowanych dziewięć klawiszy jednocześnie. Gra w dwie osoby była bardzo utrudniona. Sytuację ratował oczywiście joystick, który w tamtych czasach nie był jeszcze standardowym wyposażeniem komputera.

Kolejny ważny tytuł to legendarne International Karate. Gra zrobiona na komputery wyposażone w 64 kB pamięci, zachwycała wówczas doskonałą grafiką i płynną animacją. Zwłaszcza areny, na których się walczyło, zapierały dech w piersiach – Opera w Sydney, Statua Wolności czy niesamowity zachód słońca nad Japonią – zapadały w pamięć na długo. A miłośnicy sportów walki mogli rywalizować ze sobą bez konieczności rozbijania głów i odgryzania uszu. W kolejnych częściach, IK+ i IK++ (tak się wtedy zaznaczało sequele :), pojawiła się możliwość grania we trzech, powiększono też liczbę aren i ciosów.

Niewielu miłośników fighterów uzbrojonych (w których zawodnicy wyposażeni są w jakąś broń) wie, że ten podgatunek ma swoje korzenie właśnie w czasach ośmiobitowców. Otóż ojcem i matką wcale nie jest Toshinden, ale... Arnold Schwarzenegger, a dokładnie postać przez niego odgrywana, czyli Conan. On właśnie był bohaterem gry Barbarian, opartej na filmie „Conan Barbarzyńca". Gracz mógł wykonać uderzenia: znad głowy, z boku, z dołu, zablokować cios, turlać się po ziemi. Gra zdobyła sporą popularność, m.in. dlatego, że można było wykonać uderzenie z obrotu, które trafiało przeciwnika w okolice szyi, kończąc starcie efektowną fontanną krwi i jednym z najbardziej realistycznych odgłosów, jakie można było wydobyć ze Spectruma: odgłosem upadku głowy na ziemię.

Na komputerach ośmiobitowych zaczęła się również rozwijać trochę inna odmiana gier walki, która w salonach gier zyskała popularność równą (jeżeli nie wyższą) klasycznym fighterom. Mowa oczywiście o grach typu beat'em up. Za ich przodka można uznać już Kung Fu Master, wykorzystywała bowiem schemat: „idź ciągle w prawo i pokonuj kolejnych przeciwników". Nie da się jednak zaprzeczyć, że gatunek ustalił się po powstaniu pierwszej części Double Dragon. To ona zyskała największą popularność, pozwalając grać dwóm osobom jednocześnie, mając na dodatek doskonałą (jak na tamte czasy) oprawę graficzną i dźwiękową. Double Dragon zapisał się w pamięci jeszcze z jednego powodu – głośna była w tamtych czasach historia dwóch brytyjskich nastolatków, z których jeden zadźgał drugiego nożem. Pytany, dlaczego to zrobił, odpowiedział, że myślał, iż kolega ma jeszcze jedno życie, tak jak w DD. Ta chwila zapoczątkowała nagonkę pod hasłem „szkodliwość rozrywki elektronicznej". Double Dragon doczekał się oczywiście kontynuacji, jak wszystkie kasowe tytuły.

Gry beat'em up nie zakończyły swojej egzystencji na tym jednym tytule –

Fightery dostarczają doskonałej rozrywki – rozładowują napięcie, dają możliwość bezpiecznej rywalizacji, bez konieczności hospitalizacji zawodników po każdym starciu.



FX Fighter

wręcz przeciwnie, stały się jednym z najpopularniejszych gatunków w salonach arcade. Wśród rozmaitych kontynuacji wyróżniają się takie tytuły, jak: Golden Axe, który doczekał się konwersji na wszystkie dostępne wtedy platformy sprzętowe, Final Fight czy też pozycje z naszego podwórka – Franko i Street Hastle. Jednak od momentu pojawienia się w grach trzeciego wymiaru, gatunek beat'em up zaczął wymierać.

Próbą ożywienia go były dwie gry – Die Hard Arcade (pierwszy raz wykorzystano 3D) i Fighting Force. Obie były niezłe, jednak miały tę samą wadę –



Mortal Kombat

były zbyt krótkie. FF dało się skończyć w 2 godziny, a DHA – w 20 (!!!) minut.

Uliczny Wojownik

Jeden tytuł pobił wszelkie możliwe rekordy i doprowadził do autentycznego przełomu w dziedzinie gier walki – mam



Mortal Kombat 2

na myśli serię Street Fighter firmy Capcom. Zaczynał skromnie, jako typowy beat'em up. Można było sterować tylko Ryu, a końcowym bossem był Sagat.

Jednak druga część – Street Fighter 2 – ustanowiła kanon gatunku, do którego równają wszyscy developerzy. W SF2 do wyboru mieliśmy kilkunastu zawodników różniących się nie tylko wyglądem, ale także zestawami ciosów oraz szybkością walki. Był więc zawodnik duży, silny i powolny (Zangief), szybki, zwinny i słaby (Chun Li – ulubienica tłumów) oraz, oczywiście, Ken i Ryu – zawodnicy dysponujący potężnymi ciosami specjalnymi (słynny Dragon Punch). Dobór zawodników w SF2 jest o tyle ważny, że stał się wzorem dla wszystkich późniejszych gier – praktycznie w każdej można od-



FX Fighter

naleźć odpowiedniki streetfighterowych oryginałów. Nawet jeżeli stylami walki trochę się różnią, są podobni fizycznie albo obdarzeni podobnym zestawem cech – przykładem mogą być Eiji i (nomen omen) Ken z Toshindena, Paul i Law z Tekkena, Akira z Virtua Fighter itp.

Oczywiście, na drugiej części się nie skończyło. Jednak na Street Fightera 3 trzeba było dłuuuugo czekać. Najpierw pojawiła się wersja SF2 Turbo. Można było grać Sagatem, Vegą, Balrogiem i samym Bisonem. Potem nadszedł Super Street Fighter 2 Turbo – od tego czasu zaczęto się śmiać z tytułu gry, bo nagle zrobił się strasznie długi. Kolejne wersje różniły się od siebie tylko nowymi postaciami oraz nowymi ciosami specjalnymi. Mało kto słyszał o SF2 Black Bird Edition – była to specjalna wersja automatowa, w której można było odpalać kilka speciali jednocześnie.

Pierwsze wersje SF 2 wprowadziły do gatunku nie tylko charakterystyczne postacie. Właśnie w nich zastosowano podział na rundy oraz możliwość ustawienia ich liczby (we wcześniejszych grach walka trwała tylko jedną rundę). Można też było ustawić ilość energii, którą dysponowali zawodnicy (tzw. handicap). Programy te wprowadziły też niezwykle ważne pojęcie – combo. Kiedy udało się zadać przeciwnikowi bardzo szybko kilka kolejnych ciosów, na ekranie



Mortal Kombat 2



Głośna była historia dwóch brytyjskich nastolatków, z których jeden zadźgał drugiego nożem. Pytany, dlaczego to zrobił, odpowiedział, że myślał, iż kolega ma jeszcze jedno życie.

pojawiała się informacja o wykonaniu combo. Początkowo kombinacje polegały na naciskaniu kolejnych klawiszy odpowiadających za zadawanie uderzeń.

Jednak Street Fighter nie zakończył życia nawet po pięciu częściach. Temat okazał się bardzo nośny. Historia walki Ryu, Kena i innych dobrych ulicznych wojowników ze sługami złego Bisona odżyła na nowo z chwilą pojawienia się konsoli PlayStation. Pierwszą na PSX grą z serii był Street Fighter the Movie, wydany zaraz po premierze filmu, w którym grał Jean-Claud van Damme. Digitalizowane postacie rzeczywiście przypominały aktorów, ale gra była słaba. Tak samo jak film, który zresztą wprowadzał przekłamania do historii znanej na pamięć wszystkim miłośnikom SF. Na pierwszy plan wysuwał się w nim Guile (grał go van Damme). Było to oczywiście celowe – głośne nazwisko miało zapewnić sukces kasowy. Ponieważ Jean-Claude nie pasował ani do roli Ryu, ani Kena, odsunięto ich na drugi plan. Film był o tyle ważny, że wystąpił w nim – po raz ostatni – Raul Julia w roli Bisona. Aktor, znany z „Rodziny Adamsów", był wówczas śmiertelnie chory na raka. Zagrał na prośbę swojego synka i wkrótce po zakończeniu zdjęć zmarł.

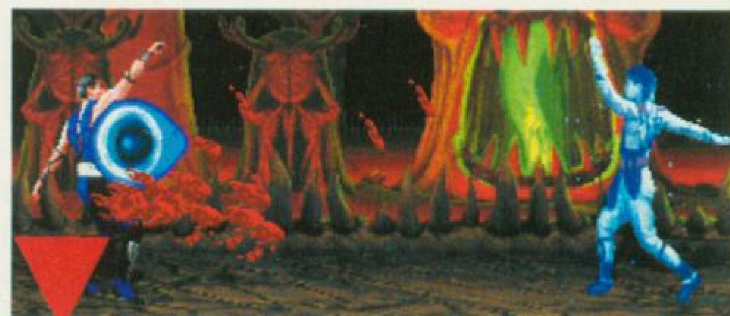


Mortal Kombat 3



Mortal Kombat 3

Wielkim przełomem w serii okazała się gra SF Alpha – pojawiła się jednak tylko na automatach i PlayStation, definitywnie kończąc jakiekolwiek związki serii z komputerami. W SF Alpha animację postaci dopracowano do najdrobniejszego szczegółu. Efekt był rzeczywiście doskonały. Wielkie, zajmujące ponad połowę ekranu komiksowe postacie poruszały się bardzo płynnie. Ciosy specjalne połączone były z bardzo widowiskowymi efektami. Poprawiono oprawę graficzną, pojawiło się kilka nowych postaci — między innymi można było grać Akumą, sensei Ryu i Kena. Dodanie znaku Alpha było oczywiście początkiem kolejnej serii SF. W SF Alpha 2 i Alpha 2 Gold Edition przybyło jeszcze kilku nowych zawodników (w tym ukrytych), zmieniono też trochę system combos. Usunięto możliwość wykonywania chain combo, a dodano custom combo: kombinacja klawiszy wprowadzała zawodnika jakby w szał, gracz „mashując" mógł wykonać kilka combos, lub/i ciosów specjalnych jednocześnie. W serii Alpha pojawiły się także countery i reversale (patrz słowniczek).



Mortal Kombat 3

Ciekawą pozycją jest X-Men vs. Street Fighter. Było to połączenie gier X-Men Children of the Atom i SF Alpha. Możliwe stało się przeprowadzenie pojedynku Ryu z Wolverine lub Storm versus Bison. Dodatkowo gra umożliwiała zabawę czterech osób w dwóch zespołach.

Street Fighter doczekał się jeszcze jednej rewolucji – w SF EX+ Alpha po raz pierwszy wprowadzono trzeci wymiar. Zjawisko o tyle znamienne, że fightery 3D były już znane od jakiegoś czasu (np. Tekken 2 i Virtua Fighter 2). SF EX+ Alpha wyróżniał się nieprawdopodobnie płynną animacją, dorównując jakością grom z serii Tobal.

O tym, że twórcy SF nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa, świadczą dwa fakty. Na automatach od pewnego czasu można zagrać w Street Fightera 3 – to powrót do tradycji, gra jest 2D. Niezależnie powstaje kontynuacja SF EX+ Alpha – już niedługo pojawi się na PlayStation.

Street Fightera można lubić albo nie. Niezależnie jednak od sentymentów pozostaje on najważniejszą se-

Tekken pojawił się wkrótce po Toshindenie i szybko stał się grą, dla której ludzie kupowali PlayStation.

rią w historii gier walki. Stworzono w nim nie tylko ogólne zasady, do których stosują się twórcy nowych gier, ale wprowadzono także wiele pojęć używanych przez wszystkich miłośników fighterów. Chociaż tytuł najlepszej gry gatunku został SF odebrany i dzielą go między siebie Tekken i VF, nie można zaprzeczyć, że SF to seria najlepszych fighterów 2D.

Neo Geo

To konsola, na której kiedyś chodziła większość automatów w salonach. W Japonii była znacznie popularniejsza niż w



Street Fighter (SSF2T)

Europie. Na niej właśnie pojawiły się dwie serie, o których należy przynajmniej wspomnieć, ponieważ w Kraju Kwitnącej Wiśni radziły sobie nie gorzej niż SF.


Street Fighter (SSF2T)

Samurai Showdown i King of the Fighters to typowe fightery 2D, które zdobyły tak wielu zwolenników, że pierwszy doczekał się czterech części oraz wersji SS 64 w 3D, wykorzystującej możliwości nowego systemu Neo Geo. Natomiast KotF (jak FIFA, NHL i NBA) ma nową edycję każdego roku. U nas te gry nie zrobiły kariery, głównie ze względu na małą popularność konsoli Neo Geo.

Mooortaaal Kooombaaat!

Któż nie zna tej gry? Miła jest zwłaszcza sercom pecetowców, bo jako jedna z niewielu konwersji z automatów odniosła sukces także na blaszakach.



Street Fighter (SSF2T)

Pierwszy Mortal był wydarzeniem, o którym głośno było wszędzie – również w prasie i TV (co prawda, nie polskiej). Była to bowiem gra niezwykle brutalna. W Niemczech zakazano jej dystrybucji, a w Stanach dopuszczono wersję, w której wycięto najbardziej drastyczne momenty. Oczywiście chodziło o niesławne Fatality, czyli możliwość dodatkowego pastwienia się nad pokonanym przeciwnikiem, np. przez wyrwanie mu serca lub kręgosłupa. Mortalowi zarzucano niepotrzebne epatowanie drastycznymi scenami, co miało niekorzystnie wpływać na niewinną psychikę młodych graczy.

Unikalną cechą Mortala jest system zadawania ciosów i kopnięć: podzielono je na wysokie i niskie. Tak więc do grania trzeba było skonfigurować (bagatela!) dziesięć, a po dodaniu w późniejszych wersjach biegania – jedenaście klawiszy. Gracze tworzyli całe systemy jak najskuteczniejszego konfigurowania klawiatury.



Street Fighter (SSF2T)

Druga część gry miała być jeszcze brutalniejsza od pierwszej. Aby uspokoić mass media, wprowadzono Frienship i Babality. Jednak gracze zgodnie uznali, że gra jest o wiele mniej krwawa od poprzedniczki. Wynikało to prawdopo-



Street Fighter (SSF2T)

dobnie z zastosowania trochę bardziej rysunkowej i kolorowej grafiki (chociaż zawodnicy nadal byli digitalizowani). Nie da się ukryć, że był to krok naprzód – więcej zawodników i nowe, lepsze ciosy specjalne. Więcej było także aren, a każda miała kilka planów, co gwarantowało naturalne ich przesuwanie z zachowaniem perspektywy.



W Niemczech zakazano dystrybucji Mortal Kombat, a w Stanach dopuszczono wersję okrojoną, z której wycięto najbardziej drastyczne momenty.

MK3 pojawił się razem z pierwszą częścią filmu – po powrocie z kina siadało się natychmiast do klawiatury i cięło aż do późnej nocy. W mojej opinii była to zdecydowanie najlepsza z wszystkich części (wszak nie bez powodu redakcja Gamblera zorganizowała aż trzy turnieje MK3!). Pojawili się oczywiście nowi zawodnicy, w tym smoczyca Shiva i bogini Sindel. Wprowadzono też możliwość zadawania predefiniowanych combos, przed którymi trudno było obronić się blokiem. Słynne combo Kabala zabierało 90% energii, a niektórzy maniacy potrafili je pociągnąć jeszcze dalej. W naszej redakcji umiał je wykonać tylko Tymek (który zajął drugie miejsce w jednym z naszych turniejów).



Last Bronx

Jednak wszystkie trzy części MK miały tę samą wadę: nie były wyważone. W każdym jedna postać była znacznie silniejsza od innych. W MK1 i 2 był to Scorpion, potem jego miejsce zajął Kabal – na turniejach od ćwierćfinałów niemal wszyscy zawodnicy wybierali te same postacie.

Po MK3 Acclaim wydał dwa tytuły – War Gods i MK4. WG miała sprawdzić nowy, trójwymiarowy engine, wykorzystywany w produkcji MK4. Niestety, były to czasy, gdy chlebem powszednim stał się Tekken 2 i VF3, a MK4 wydano długo po premierze Tekkena 3. Ani WG, ani MK4 nie miały najmniejszych szans w starciu z produktami Namco i Am2. Zresztą obie gry były dosyć mierne (zwłaszcza ta pierwsza). MK4 generalnie zawiodła, choć nie da się ukryć, że autorzy starali się wiernie kontynuować tradycje. Grafika była bardzo słaba (zwłaszcza rozśmieszał wygląd krwi), a animowane postacie dość pokraczne. Wydaje się, że nie zobaczymy MK5...


Tekken 2

Dominacja

Wszyscy kochamy pecety. Niestety, to nie one nadają ton w grach walki. Wszystkie popularne tytuły mają swoje korzenie w salonie gier. Najpierw pojawiają się na coin-opy, aby potem doczekać się ewentualnej konwersji na inne platformy. Kiedy konsole były jeszcze w powijakach, niektóre gry wydawano w wersjach na komputery osobiste. Street Fighter pojawił się na Commodore 64, SF2 podobno też, a na pewno można było w niego pograć na Amidze.



Nie ma chyba ani jednego fightera, który byłby rdzennie komputerowy i popularnością dorównywał tytułom arcade'owym. Jedynie za czasów Amigi pojawiały się wyjątki, np. Body Blows. Gra firmy Team 17 charakteryzowała się bardzo dobrą grafiką i świetną animacją postaci. W BB wykorzystywało się głównie ciosy specjalne, a było ich naprawdę sporo. Pojawiły się jeszcze kontynuacje tego tytułu – Ultimate BB (później konwersja na PC) i BB Galactic.

Dlaczego wolimy grać w fightery na automatach lub konsolach? Przede wszystkim dlatego, że tak wygodniej. Mortal Kombat najlepiej pokazuje, jak trudno grać w dwie osoby na jednej klawiaturze – słynne blokujące się klawisze doprowadzały do wielu konfliktów na turniejach. Czegoś takiego nie ma, kiedy gramy na joypadzie. Oczywiście, ktoś może powiedzieć, że i do PC można podłączyć taki kontroler. Owszem, można, ale jest wtedy więcej problemów. Spróbujcie skonfigurować niektóre pady pod Windows 95 – życzę szczęścia. Nie wiadomo dlaczego, fightery na PC nie mają takiej dynamiki jak na konsolach. Najlepszym przykładem niech będzie porównanie pecetowej i saturnowej wersji Virtua Fighter.



Tekken 2

Inny wymiar

Rosnąca moc obliczeniowa komputerów, konsol i automatów w końcu umożliwiła przerzucenie płaskich zawodników w trzeci wymiar. Tła ukazały swoje głębie, a zawodnicy stali się zbitkami trójkątów. A wszystko zaczęło się od Virtua Fighter stworzonego przez Am2, grupę developerską związaną z firmą SEGA. Była to pierwsza gra, w której zastosowano magiczne 3D. Co prawda areny, na których toczyły się walki, były niesamowicie puste, a wojownicy składali się z brył nie pokrytych teksturami, ale gra natychmiast odniosła wielki sukces. Do automatów nie sposób było się dopchać.

Jednak w rzeczywistości VF był pseudo 3D. Wszystko miał przestrzenne oprócz osi walki – zawodnicy nadal mogli poruszać się tylko w prawo lub w lewo. Pierwszą grą, która rzeczywiście zasługiwała na miano trójwymiarowej, był launch title na PlayStation – Toshinden. To właśnie w nim po raz pierwszy gracz mógł uskakiwać nie tylko do tyłu, ale także w głąb ekranu. Walki trzeba było rozgrywać taktycznie, zwłaszcza że areny (doskonale wykonane graficznie) były ograniczone, a upadek z nich kończył się przegraniem rundy. Toshinden był też protoplastą armed fighterów, w których walczy się bronią.



Fighting Force

Pierwszym fighterem 3D na PC był FX Fighter. Gra pojawiła się w czasach, kie-

Słowniczek wyrazów zupełnie niepotrzebnych

Combo – podstawowe pojęcie używane we współczesnych grach walki. Oznacza kombinację kilku ciosów zadawanych po kolei przez jednego gracza. Combos dzielą się na normalne i predefiniowane, czyli tzw. string combos. Normalne polegają na naciskaniu kolejnych klawiszy odpowiadających za zadawanie ciosów. W string combos ciosy muszą być zadawane w odpowiedniej kolejności. Taki system zastosowano w Tekkenie, najlepiej obrazują to słynne „dziesiątki".

Floating Combo – kombinacja wykonywana po podbiciu przeciwnika w górę, popularnie nazywana jugglem. Przeciwnik nie powinien dotknąć ziemi, a więc nie jest w stanie nic zrobić.

Counter – pojęcie występujące głównie w serii SF, ale używane na równi z reversal (niesłusznie). Pierwotnie oznacza cios wykonany natychmiast po zablokowaniu ciosu przeciwnika.

Reversal – przechwycenie ciosu lub chwytu przeciwnika i wyciągnięcie z niego korzyści dla siebie. Reversal popularnie nazywany jest counterem (czyli kontrą). Od pewnego czasu prawie każdy nowy fighter ma w swoim zestawie zawodników, którzy mogą stosować reversale.

Masher – gracz, który naciska wszystkie klawisze na padzie, jak popadnie, licząc, że przez przypadek coś mu się uda zrobić. Mash to oczywiście naciskanie klawiszy „na pałę", jednak nie każdy gracz, który to robi, jest masherem (określenie pejoratywne). Bardzo często mash umożliwia wyrwanie się z chwytu, a w niektórych grach służy do „próby sił" – kto szybciej to robi, ten wygrywa np. w zwarciu.

dy nie istniało jeszcze pojęcie „akcelerator sprzętowy grafiki trójwymiarowej". Wymagała potężnego (jak na tamte czasy) komputera, nawet na całkiem dobrym sprzęcie nie działała tak, jak należy. Ale była jedyna, więc odniosła spory sukces.



Virtua vs. Tekken

Tekken pojawił się wkrótce po Toshindenie i szybko stał się grą, dla której kupowano PlayStation. Jednocześnie pojawiła się kontynuacja przeboju Am2 – VF2. Tekken różni się bardzo od VF. Przede wszystkim blokowanie jest automatyczne. Po drugie, wszystkie kombinacje są predefiniowane. Po trzecie, jest na PSX. Przeciwnicy jednej i drugiej gry zarzucają każdej dokładnie to samo – jest „masherska", nie ma w niej taktyki itd. itp. Nie można wydać jednoznacznego werdyktu, która jest lepsza – są różne i inaczej się w nie gra. Tylko od gracza zależy, która bardziej mu się spodoba.

W Tekkenie wielkie znaczenie ma stosowanie juggli – kombinacji ciosów nie przewidzianych przez autorów. Przeciwnik praktycznie nie ma wtedy szans na wykonanie jakiegokolwiek ruchu (przeważnie nie dotyka nawet ziemi).

Każda kolejna część obu serii olśniewała niesamowitą grafiką. Na uwagę zasługuje zwłaszcza ostatnia wersja VF, która wygląda nieprawdopodobnie. Warto dodać, że VF3 stał się launch title Dreamcasta – nowej konsoli SEGI.

„Łepunz"

Bijatyki wykorzystujące uzbrojenie zdobyły sporo fanów – ścieżki przecierał Toshinden. Kolejne części były jednak coraz słabsze (trzecia żenująca). Ratunek przyszedł z nie zastąpionej stajni Namco – Soul Blade szybko stał się najlepiej sprzedającą się grą na PSX i wytrwał na pierwszym miejscu przez kilka miesięcy. Jego zalety to niesamowicie szybka akcja, łatwe do wykonania combos i doskonała grafika. Już niedługo pojawi się kontynuacja – SoulCalibur (od Excalibur).

Bardzo ciekawą pozycją była gra Bushido Blade. Nie było w niej pasków życia – ręki, w którą trafił cios, nie można było używać. Walkę można było skończyć po dwóch sekundach jednym celnym ciosem. Taki system walki szybko zdobył zwolenników. Wkrótce powstała kolejna część gry.

Ciach

Tego tematu nie da się wyczerpać na kilku stronach. Historia fighterów jest prawie tak długa jak maszynek do grania. Nie da się zaprzeczyć, że najbardziej przełomowym tytułem był Street Fighter 2 – wszystkie gry pojawiające się po nim w mniejszym lub większym stopniu naśladowały jego konstrukcję. Rewolucja 3D przyniosła tak doskonałe pozycje, jak Tekken i VF, oraz wiele, wiele innych. Pojawiające się na rynku nowoczesne konsole całkowicie zdominowały ten gatunek – PC okazał się przydatniejszy do gier innego rodzaju.

Fightery dostarczają doskonałej rozrywki – rozładowują napięcie, dają możliwość bezpiecznej rywalizacji, bez konieczności hospitalizacji zawodników po każdym starciu.

ZooltaR

PS Dziękuję za pomoc Krzyśkowi Zdanowiczowi. God bless you, sonny.



Głośniki dla graczy

Karta muzyczna to dziś jeden z podstawowych podzespołów komputera do gier. Aby słyszeć generowany przez nią dźwięk, potrzebny jest jeszcze jeden, bardzo istotny element, czyli

głośniki.

Zdecydowanie najlepszym rozwiązaniem jest przyłączenie karty muzycznej do domowego zestawu Hi-Fi. Niestety, zazwyczaj wzmacniacz i głośniki stoją w innym pokoju, zaś zakup dedykowanego sprzętu muzycznego to finansowe szaleństwo. Konieczne jest więc posiadanie zestawu aktywnych kolumn głośnikowych przeznaczonych do współpracy z komputerami multimedialnymi, na przykład takich, jakie oferuje firma **Encore**.

Głośniki Encore mają wbudowany wzmacniacz, więc wystarczy włączyć je do prądu, podłączyć do komputera i już można rozpocząć zabawę. Wszystkie kolumny są ekranowane, zatem umieszczone w pobliżu monitora nie wywołują zniekształceń obrazu. W pudle z każdym zestawem znajdziemy ponadto komplet kabelków (krótkich, dlatego głośniki trzeba postawić koło monitora).

Dla najmniej wymagających

Najprostszy (zarazem najtańszy) jest zestaw **P-203**, czyli niewielkie, wąskie kolumienki przeznaczone do umieszczania na zagraconym biurku, na którym większe już się nie zmieszczą. P-203 mają tylko jedno pokrętło – regulację głośności. Na ich przedniej ściance znajduje się również wyjście mini-jack, służące do przyłączenia słuchawek od walkmana.

Jakość dźwięku generowanego przez P-203 jest, delikatnie mówiąc, kiepska. Basów nie ma w ogóle (nie wymagajmy za wiele!), słychać jedynie tony średnie i kilka wysokich. Nie polecam więc P-203 żadnemu graczowi „profesjonaliście". Głośniki przydadzą się jedynie tym, którzy chcą słyszeć „Ding", gdy próbują sformatować twardy dysk w Windows.

P-301 to zestaw o oczko lepszy od P-203. Kolumienki nadal nie są duże, jednak o wiele cięższe. Stoją na śmiesznych, drucianych nóżkach. Są jednodrożne (jeden głośnik szerokozakresowy) oraz mają trzy pokrętła na przedniej ściance: do regulacji głośności (Volume), tonów niskich (Bass) i wysokich (Treble). Jakość dźwięku dają podobną do P-203, aczkolwiek możemy tu usłyszeć basy. Nadają się raczej do EuroPlus+, ewentualnie jako głośniki tylne (satelitki) w zestawie czterogłośnikowym.

Bardzo popularne są kolumny **P-401**. Ich charakterystyczny wygląd znany jest chyba każdemu. Są dwudrożne (jeden głośnik nisko- i średniotonowy oraz jeden wysokotonowy) oraz mają tzw. wentyl, który dmucha przy basach. Na ich przedniej ściance znajdują się trzy standardowe pokrętła: regulacji głośności, basów i sopranów. P-401 można spokojnie polecić graczom.

P-801, mimo futurystycznego wyglądu, nie grają dużo lepiej od P-203. Na przedniej ściance mają dwa pokrętła (regulacja barwy tonu oraz głośności) oraz przycisk Power, w zabawny sposób wkomponowany w prawą kolumienkę. Lewa ma dokładnie taki sam „przycisk", jednak jest to tylko imitacja, umieszczona tam ze względów estetycznych.

Ostatnim zestawem dla mało wymagających jest **P-901**. Są to kolumienki zawierające tylko po jednym głośniku szerokozakresowym. Mają pokrętło głośności, regulacji tonu oraz przycisk Surround, który uprzestrzennia dźwięk i działa całkiem ciekawie. P-901 są ładnie zaprojektowane, aczkolwiek nie odtwarzają prawie basów. Polecam je posiadaczom kart muzycznych za 30 zł.



P-801 – dla niezbyt wymagających.

Średniozaawansowane

Bardziej warte polecenia są głośniki z serii P-700, a więc: **P-704** lub **P-705**. Należące do tej serii **P-703** są małe, zaś grają podobnie jak zestaw P-801. Mają z przodu przycisk Power oraz dwa pokrętła: regulację tonu i głośności.

O wiele ciekawszy jest zestaw P-704. Kolumny na pierwszy rzut oka wyglądają identycznie jak P-703, tylko są trochę większe. Mimo niezbyt dużych gabarytów grają bardzo dobrze; uzyskują przyjemne basy (co prawda do Subwoofera im jeszcze daleko) oraz wyraźne soprany. Na ich przedniej ściance znajdują się trzy pokrętła: regulacja głośności, basów i sopranów. Obok nich



P-704 – przyzwoite kolumny za niewysoką cenę.

pojawił się przycisk Mute – momentalnie wycisza dźwięk oraz Surround – działa podobnie jak w P-901. Aby lepiej słyszeć dźwięk przestrzenny, dobrze jest umieścić kolumienki w odległości półtora metra od głowy, pod kątem 45 stopni do linii wzroku. Przycisk On/Off w P-704 jest trudno dostępny, bo zainstalowany z tyłu prawej kolumny.

Z opisanych dotychczas najciekawsze brzmienie daje zestaw P-705. Kolumny wyglądają tak jak P-703 czy P-704, tylko są niemal dwukrotnie większe od P-703. Co prawda każdy audiofil na widok plastikowych kolumn z obrzydzeniem odwraca wzrok, jednak brzmienie, jakie można z P-705 uzyskać, wręcz zaskakuje. Jeśli nie przesadzimy z głośnością (wówczas kolumny zaczynają brzęczeć), usłyszymy ładne basy i wysokie soprany.

Oprócz trzech standardowych pokręteł (Volume, Bass, Treble), P-705 mają przyciski Mute oraz 3D Surround, pracujący w czterech trybach: Off (wow! :-)), Movie, Music i Surround. Przełącznik On/Off umieszczono w P-705 trochę nieszczęśliwie – z tyłu obudowy.

High-End

W ofercie Encore znajdują się także dwa zestawy, które nazwałbym high-end (oczywiście w kryteriach audiofilskich nadal będą to tylko brzęczyki).

Pierwszy to **Subwoofer System**. Zawiera woofer XP-200 oraz – do wyboru – satelitki P-703 (nieco zmodyfikowana wersja samodzielnych P-703) lub P-800 (takie zabawne kolumienki na jednej nóżce – kurzej łapce).

Subwoofer zrobił na mnie wrażenie, gdy tylko wyciągnąłem go z pudełka. Ciężki, solidnie wykonany, z dużym wentylem i... drewniany! Może nie jest to drewno szlachetne, z którego robi się kolumny audiofilskie, tylko po prostu zwykła sklejka – ale nie plastik, brzęczący i wpadający w rezonans przy każdym niższym tonie. Gorsze wrażenie zrobiły na mnie satelitki – plastikowe. Gdy jednak podłączyłem zestaw do komputera i usłyszałem Subwoofer w akcji, od razu zmieniłem zdanie (dotychczas nie najlepsze) na temat głośników komputerowych. XP-200 daje tak dobre basy, że w Need for Speed III latały mi nogawki, zaś podłoga (drewniana) wpadała w drgania i łaskotała mnie w stopy. Gdyby tylko wymienić satelitki, Subwoofer System mógłby konkurować z niejednym zestawem Hi-Fi w cenie do 2000 zł!



XP-101 – bardzo rozbudowany, ale zbyt drogi.

Drugim zestawem, niestety dużo droższym, jest **XP-101**. Składa się z czterech kolumn: dwóch dużych i dwóch małych – satelitek. Duże są trójdrożne (mają po trzy głośniki: niskotonowy, średniotonowy i wysokotonowy), zaś małe mają tylko jeden głośnik (szerokozakresowy) i pomyślane są jako głośniki surroundowe, umieszczane z tyłu. Jeśli nie mamy miejsca czy chęci na zabawę w dźwięk przestrzenny, możemy je zamontować na dużych kolumnach.



Subwoofer System – aby podłoga zadrżała.

XP-101 to zestaw bardzo bogato wyposażony. Ma wbudowany „pseudo-equalizer" (z predefiniowanymi ustawieniami: Rock, Jazz, Classic, Pop), tryb Surround, funkcje panningu między kolumnami lewymi i prawymi oraz przednimi/tylnymi (zakładając pracę czterogłośnikową). Na przedniej ściance ma też złącze mini-jack do słuchawek. Do XP-101 dołączony jest pilot umożliwiający zdalną kontrolę wszystkich parametrów zestawu.

Brzmienie XP-101 nie zrobiło na mnie takiego wrażenia jak Subwoofer System. Basy są, co prawda, ciepłe, ale trochę mi ich brakuje. Tony wysokie – całkiem w porządku.

Na szczęście na tylnej ściance prawej kolumny (tej z wbudowanym wzmacniaczem) jest wyjście na subwoofer, do którego można podpiąć XP-200! Brzmienie jest wówczas naprawdę świetne. Jeśli więc mamy wystarczająco dużo pieniędzy, komplet XP-101 i XP-200 da genialne rezultaty.

PiłA (pila@gambler.com.pl)

Sprzęt do testów dostarczyła firma **B.H. Stawicki s.c.**, 01-170 Warszawa, ul. Młynarska 48, tel./fax (022) 631 26 73.

Ceny (z VAT): P-203 – 45 zł; P-703 – 65 zł; P-801 – 70 zł; P-301 – 80 zł; P-901 – 85 zł; P-401 – 110 zł; P-704 – 150 zł; P-705 – 200 zł; Subwoofer System – 200 zł; XP-101 – 460 zł.

Tolkien, Phantasmagoria

Wywiad z Aleksandrą „Krupikiem" Cwaliną, poprzednim redaktorem naczelnym Secret Service

Bawiłaś się lalkami jako dziecko?

– Miałam jedną, ale zrobiłam jej jakieś zabiegi fryzjerskie...

Dobrze, że nie chirurgiczne.

– Wtedy jeszcze nie interesowała mnie medycyna.

Czy zajmowałaś się „męskimi" rozrywkami, takimi jak gra w piłkę lub zabawa żołnierzykami?

– Żołnierzykami – tak. Ale przede wszystkim pasjonowały mnie książki. Trylogię Tolkiena przeczytałam w piątej klasie podstawówki, „Hobbita" jeszcze wcześniej.

I właśnie od Tolkiena zaczęła się fascynacja fantastyką?

– O ile dobrze pamiętam, zaczęła się od innych książek, ale Tolkien najbardziej utkwił mi w pamięci. Zawsze bardzo lubiłam Bułyczowa i stąd pochodzi mój dziennikarski pseudonim.

Czyli Krupik, zwierzątko, o którym nikt nie wie, jak wygląda. Ni to królik, ni to wiewiórka. Zanim jednak zaczęłaś pisać pierwsze teksty, najpierw byłaś zapalonym graczem. Od czego zaczęłaś przygodę z grami komputerowymi?

– Na początku były jakieś proste gry telewizyjne, ale potem w trzeciej klasie podstawówki dostałam Commodore i zaczęło się prawdziwe szaleństwo. Zaraz po lekcjach przychodziliśmy z przyjaciółmi do domu i graliśmy do upadłego. A w tamtych latach, kto miał komputer, miał naprawdę wielu przyjaciół!

Rodzice nie tępili tej pasji?

– Nie, bo nie odbijała się na moich wynikach w szkole.

U osoby o uzdolnieniach humanistycznych dziwna jest pasja medyczna. Jak zaczęło się Twoje zainteresowanie medycyną?

– W szkole średniej nie bardzo radziłam sobie z biologią, więc z przekory zapisałam się do kółka biologicznego i... wciągnęło mnie. W trzeciej klasie musiałam podjąć decyzję, czy zapiszę się na fakultet polonistyczny, czy biologiczny i wybrałam ten drugi. A potem były egzaminy na medycynę. Zdałam tylko z czterema punktami nad wymagane minimum. W pewnym stopniu los zadecydował za mnie.

Grając w Phantasmagorię, w pewnym momencie puściłam myszkę, zakryłam ręką oczy i zaczęłam krzyczeć. Podczas grania w Dark Eye po prostu uciekłam z pokoju.

Na medycynie również odniosłaś sukcesy. Jesteś jeszcze studentką, a już zostałaś współautorką podręcznika dla studentów medycyny.

– Tylko jednego rozdziału. Początkowo interesowałam się chirurgią, a potem zafascynowała mnie immunologia. Zapisałam się do koła naukowego o tym profilu. Wspominam to jako fascynującą przygodę, najbardziej lubiłam prowadzenie zajęć z innymi studentami.

Czym konkretnie się zajmowałaś?

– Autoagresją.

Czyli?

– Chorobami, w których komórki układu odpornościowego atakują komórki własnego organizmu. Należy do nich np. stwardnienie rozsiane czy toczeń układowy.

Podziwiam Cię, że znalazłaś na wszystko czas.



– Nagle jednak zobaczyłam, że życie mi ucieka. Nie mam czasu na telewizję, kino, wyjście ze znajomymi, spotkania z narzeczonym. Poza tym praca naukowa w Polsce jest bardzo stresująca ze względu na zbyt małe fundusze na nią przeznaczane. A bez pieniędzy nie można kupić dobrego sprzętu ani odczynników.

Kiedy okazało się, że lubisz nie tylko grać, ale również pisać o grach?

– Gdy cztery lata temu poznałam Andrzeja [Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina, jeden z czołowych autorów dawnego Secret Service – przyp. red.] nie wpadło mi do głowy, że sama mogłabym pisać. Takim impulsem stało się przeczytanie recenzji Dark Eye. Gra wywarła na mnie duże wrażenie i wiedziałam, że recenzję napisałabym może nie lepiej, ale na pewno inaczej.

A pierwsza zrecenzowana przez Ciebie gra to...?

– Bad Day on Midway, bardzo ciekawa przygodówka, w której gracz wciela się w różne postacie. Potem Andrzej przyniósł Harvestera i wspólnie napisaliśmy recenzję.

Jak wychodzą Ci spółki autorskie?

– Chyba dobrze, bo jestem bardzo uległa. Zgadzam się na większość proponowanych zmian. Później miałam recenzować Creatures – program nie działał na moim komputerze, więc musiałam grać w redakcji Secret Service. Tam poznałam Martineza [Marcin Przasnyski, twórca Secret Service i jego wieloletni redaktor naczelny – przyp. red.], który zaprosił mnie na kolegium redakcyjne.

Z autorki nagle stałaś się szefową. Jak na to zareagowali koledzy, którzy pracowali w redakcji o wiele dłużej niż Ty?

– Część osób już wcześniej odeszła do Reseta i nie tak wielu zostało tych „starych" autorów. Nagle ocknęłam się jako osoba ze sporym stażem.

Spodziewałaś się, że zostaniesz redaktorem naczelnym?

– Skąd! Martinez był w Secrecie od zawsze i wszystko mogło się zdarzyć, tylko nie to, że zrezygnuje ze stanowiska naczelnego.

Jak to się stało? Przyszłaś do jego gabinetu, a on zapytał: „Chciałabyś zostać redaktorem naczelnym?"

– Na początku myślałam, że żartuje. Miałam już jednak pewne doświadczenie, bo pracowałam jako sekretarz redakcji w Animegaido.

A jak przyjął to Twój mąż? Ucieszyła go rola podwładnego własnej żony?

– Jasne, że mógł powiedzieć: pracuję tu dłużej, jestem bardziej doświadczony, dlaczego to ty masz być naczelnym? Ale nic takiego się nie stało. Andrzej zawsze mnie wspierał.

Czy wspólna praca z mężem pomaga rozwijać więzi czy raczej jest konfliktogenna?

i medycyna

– Przeciwieństwa podobno się przyciągają, ale ludzie będący ze sobą powinni mieć wspólne zainteresowania. Mój mąż oprócz gier komputerowych uwielbia Magic: The Gathering...

Też grasz?

– Czasami. Nawet startowałam na turniejach, ale bez sukcesów. Zresztą, żeby złożyć dobrą talię, trzeba mieć naprawdę mnóstwo pieniędzy.

Powiedz mi, Olu, jaki jest Twój stosunek do piractwa komputerowego?

– Rozumiem producentów i dystrybutorów. Sama byłabym wściekła, widząc jak ktoś odbija na ksero np. „K4 Kompendium", przy którym bardzo się napracowałam, i sprzedaje odbitki. Jest to pogwałcenie praw ludzi, którzy pracują nad programem. Szkoda tylko że programy są bardzo, bardzo drogie.

Secret Service od lat był odbierany jako poradnik, co kupić na czarnym rynku. To świetna gazeta dla tych, co chcą czytać o grach, które w Polsce pojawią się za kilka miesięcy lub nie pojawią nigdy...

– My po prostu informowaliśmy, co znajduje się na rynku. Taka, moim zdaniem, jest rola dziennikarza.

Polega również na informowaniu o tym, jaki samochód w tym miesiącu najlepiej ukraść i jak przebić numery silnika?

– Polski rynek żąda informacji o tym, co w tej chwili pojawia się na świecie. To też powinno dać do myślenia dystrybutorom, którzy spóźniają się ze sprowadzaniem gier albo niektórych w ogóle nie kupują. Nigdy jednak nie wysyłałam ludzi z koszyczkiem na giełdę po pirackie nowości. Secret miał zawsze znakomite układy za granicą i wiele programów dostawaliśmy, kiedy jeszcze nie widział ich na oczy polski dystrybutor. Droga do likwidowania piractwa nie prowadzi przez biadolenie nad tym, jak jest źle, ale przez obniżanie cen, dokonywanie lokalizacji, dodawanie atrakcyjnych upominków do oryginalnej gry. Polscy dystrybutorzy już to zrozumieli.

Jak długo byłaś redaktorem naczelnym Secret Service?

– Pięć miesięcy.

Jak czytelnicy przyjęli kobietę na stanowisku naczelnego?

– Dostawałam różne listy. Takie, w których wysyłano mnie do garów i takie, których autorom podobało się, że zostałam naczelnym. Jeden list szczególnie zapamiętałam, bo autor wyznał, że jestem jego ideałem i pisał, że chciałby ze mną być. Dopytywał się przy okazji, czy jak już będziemy razem, to zgodzę się pożyczać mu gry.

Emil [Emil Leszczyński, obecny redaktor naczelny Secret Service – red.] przyszedł do SS już za Twojej kadencji?

– Tak. Sama zaproponowałam mu pracę.

Wyhodowałaś żmiję na własnym łonie?

– Ależ nie! To jest normalne, że jedni odchodzą, a inni przychodzą. Dziwią mnie plotki, że Emil przyszedł, aby usunąć starą redakcję. Odeszłam z pracy i później przeczytałam wstępniak Emila z wyssanymi z palca powodami mojej rezygnacji. Poczułam się bezradna, bo Secret nie chciał opublikować mojej riposty [opublikował ją Gambler w numerze 1/99 – przyp. red.], nie chciałam, żeby w świadomości czytelników pozostały te bajki, które przeczytali.

Chodziłam po sklepach, udawałam, że nie znam się na grach i prosiłam o coś dla dziesięcioletniego brata na prezent. Włosy stawały mi dęba, gdy słyszałam, co polecali sprzedawcy.

Secret Service jest właściwie nowym pismem, bo zmienili się wszyscy lub prawie wszyscy autorzy. Jak myślisz, czy czytelnicy dostrzegą to? Czy o piśmie świadczy jego szata graficzna, przyzwyczajenie czytelników do niego, czy też autorzy?

– Zdecydowanie autorzy. I mam nadzieję, że czytelnicy zauważą nasze odejście, bo to dowartościuje naszą pracę. Pamiętam, jaki był zamęt po odejściu Gulasha, który zawsze był kultową postacią. Ile dostaliśmy telefonów i listów! O sile pisma zawsze świadczą pracujący w nim dziennikarze i tak się złożyło, że wraz ze mną odeszli najlepsi.

Czytasz teraz Secret Service?

– Tak jak wiele innych pism. Czytam o tych grach, które mnie interesują.

Opowiedz o swoich ulubionych grach.

– Przede wszystkim przygodówki...

Gatunek, który chyba umiera.

– Odrodzi się. Przeżywa kryzys spowodowany inwazją filmów interaktywnych, ale to minie. Najlepszym przykładem jest Grim Fandango, powrót do klasyki.

Przygodówki mają jedną zasadniczą wadę. To gry, w które można zagrać tylko raz.

– Nieprawda. Pięć razy kończyłam Black Dahlię, kilka razy Księcia i Tchórza, który jest wspaniałą grą.

Cieszę się, że Książę Ci się spodobał.

– Uwielbiam też straszne gry, np. Dark Eye czy Phantasmagorię. Grając w Phantasmagorię, w pewnym momencie puściłam myszkę, zakryłam ręką oczy i zaczęłam krzyczeć. Podczas grania w Dark Eye po prostu uciekłam z pokoju.

Mile wspominam np. Master of Magic i Cywilizację, ale teraz chyba wolałabym nie grać już w nie, bałabym się rozczarowania.

Gdybyś miała komuś polecić konkretne tytuły, co byś wskazała?

– To zależy od zainteresowań danej osoby. Kiedyś przygotowywałam artykuł. Chodziłam po sklepach, udawałam, że nie znam się na grach i prosiłam o coś dla dziesięcioletniego brata na prezent. Włosy stawały mi dęba, gdy słyszałam, co polecali sprzedawcy.

Na przykład?

– Na przykład Hexen II to według nich milutka gra, w której się chodzi i rozwiązuje zagadki.

Wróciłaś po urlopie na studia, a co poza tym zamierzasz dalej robić?

– Wspólnie z Martinezem i autorami z dawnego Secret Service przygotowujemy „K4 Kompendium", które ukaże się około 20 stycznia. Potem będę musiała trochę odpocząć.

Gdyby zgłosił się teraz wydawca i powiedział: pani Aleksandro, proszę opracować plan nowego pisma o grach i zebrać zespół. Co byś odpowiedziała?

– Zgodziłabym się, gdybym mogła to robić z ludźmi, z którymi pracowałam nad „Kompendium". Poza tym uważam, że nie należy demonizować roli redaktora naczelnego w piśmie, bo o jakości gazety decydują dziennikarze.

Dużo się mówi ostatnio o tym, że granie może stać się nałogiem. Jesteś uzależniona?

– Och, z całą pewnością.

Zdarzyło Ci się zawalić jakieś ważne sprawy, bo grałaś? Na przykład nie przyjść na zajęcia?

– Nie, bo na studiach jest straszny reżim. Ale zdarza mi się przychodzić na zajęcia po nieprzespanej nocy albo po dwóch, trzech godzinach snu.

Dziękuję za rozmowę i życzę olśniewających sukcesów.

– To ja dziękuję za miłą rozmowę.

Rozmawiał

Jacek Piekara

Aleksandra Cwalina

Wiek: z wyglądu 15 lat, z metryki 24
Znak Zodiaku: Lew
Ulubiona gra: Dark Eye
Ulubiona książka: „Wielki Guslar i Okolice" Bułyczowa oraz „Piknik na Skraju Drogi" Strugackich
Ulubiony film: „Nieśmiertelny"
Ulubione miejsce na wakacje: Szkocja, Szkocja, Szkocja
Największe marzenie: Żeby ludzie, których kocham, byli wieczni.



Groty i onuce – cz. 3

– Jak to – poszedłeś za nim?! Wymieniłeś się z baranem na łby? Masz kompleks gliniarza? Za dużo filmów się naoglądałeś! I co z tego, że przyjechał czarną wołgą, może jest bogatym, zboczonym ekscentrykiem, który przyjeżdża do tej Twojej Gabi raz w miesiącu, a ona rozbiera się przed nim, tańcząc i polewając się mlekiem! I co z tego, że mówił coś o pieniądzach, może tak eufemistycznie nazywa „dług w naturze"... Nie, wcale nie jestem zboczony, ja jestem tylko realistą, pokazuję Ci prawdziwą ciemną stronę życia.

Mój przyjaciel Władek zawsze wali prawdę prosto z mostu, może nawet czasem zbyt prosto, no, ale cóż – kumpel to kumpel, ma prawo. Tak czy inaczej, jego słowa spowodowały, że moje czoło się zmarszczyło; utkwiłem wzrok w bliżej nie określonym miejscu przestrzeni i rozpocząłem proces myślenia. Może w tych freudowsko-seksistowskich bredniach jest odrobina racji. Może los znów okrutnie ze mnie zakpił, pozwalając mi uwierzyć, że kobiety są dobre, a my, mężczyźni, zawsze mamy rację.

– Nie, Władku. Uważam, że ona była szczera. Pewnie potrzebuje mojej pomocy.

– Kogo próbujesz oszukać? Powiedzmy to otwarcie: kolejna panna Cię wyrolowała, dobrze się przy tym bawiąc. Pewnie teraz opowiada o Tobie swoim koleżankom na jakiejś piżamowej imprezie. One to uwielbiają. Czy siadała Ci na kolanach? Pochylała się przed Tobą, pokazując głęboki dekolt? Głaskała Cię pieszczotliwie, niby od niechcenia, gdy zestrzeliłeś kolejną dziwkożonę?

– Dziwożonę!

– A co za różnica? Używam zdrobnienia.

– No, dobra. Może rzeczywiście nie była to udana akcja.

– NIE BYŁA TO UDANA AKCJA?! Stary, to była porażka na skalę kosmiczną. Gdybyś napisał do tego scenariusz, ludzie zapomnieliby o tragedii Titanica! Pamiętaj – to jest wojna, a baby są stokroć groźniejsze niż wojska Rommla w Afryce Północnej, musisz albo się ich wystrzegać, albo je zniszczyć... znaczy się, zdominować. Bierz przykład ze mnie, jestem jednym z nielicznych, którzy zwyciężyli.

– Ty zawsze umiałeś sobie radzić z babami.

– Odwagi synu, Ojczyzna Cię wzywa! Wiesz, ilu poległo w imię tych ideałów? Kiedy się z nią znowu spotkasz?

– Myślę, że na najbliższych zajęciach.

– To dobrze. Zapytaj ją mimochodem, czy udało jej się zaliczyć następny etap gry po Twoim wyjściu i obserwuj bacznie jej reakcję.

– To głupie!

– Na początku może Ci się wydać głupie, ale zaufaj mi, to są metody wykorzystywane przez najlepsze agencje wywiadowcze świata. Wystarczy odpowiednio pokierować rozmową, a wyśpiewa wszystko o tej czarnej wołdze.

– A jeśli okaże się, że to jej chłopak?

– Tym lepiej, będziesz mógł się sprawdzić. Jak mawiał dziadek Jarosław: „Gdybyś przejmował się facetami panienek, nigdy byś żadnej nie zarwał". Kiedy przygotujesz już grunt, przypuścisz frontalny atak. Nie będziesz się cackał, musi wyjść z Ciebie neandertalczyk, którego tak starannie ukrywasz pod skorupą kulturalno-cywilizacyjnych ograniczeń. Staniesz się dziki i wszechwładny jak na początku dziejów, będziesz straszliwym łowcą, a ona drżącą zwierzyną. Drzemiąca w Tobie przedwieczna brutalna siła zniszczy wszystkie przeszkody, a gdy dojdziesz już do celu, Twa zdobycz ugnie się przed Tobą jak źdźbło trawy na wietrze...

* * *

Słowa Władka wywarły na mnie duże wrażenie. Może i jest trochę szurnięty, ale potrafi obserwować rzeczywistość. Udałem się na uczelnię gotowy na wszystko. Nie miałem nic do stracenia, a zyskać mogłem klucz do krainy cielesnych rozkoszy. Oczami wyobraźni zobaczyłem Gabi leżącą na wielkim, stalowoszarym materacu, którą zdobywam niczym kolejne etapy Grotów i onuc. Gdy dotarłem do przedostatniego etapu, zobaczyłem czarną wołgę na parkingu uczelni. Zachowałem niewzruszony wyraz twarzy i podszedłem do tajemniczego pojazdu. Nie miałem wątpliwości, to ten sam, który widziałem poprzedniego wieczoru. Za szybą leżała karta parkingowa wykupiona na dzisiejszy oraz następny dzień. W mojej głowie zrodził się przewrotny plan...

* * *

– Tak, ciociu, chciałbym pożyczyć malucha. Tak, wiem, że ma 18 lat. Halo? Oczywiście, mam prawo jazdy, przecież sama mi ciocia dała breloczek ze św. Krzysztofem, jak zdałem egzamin... Halo? Bo, eee, chciałem przewieźć szafę... Właściwie szafkę, bardzo małą... Oj ciociu, przecież ciocia wie, jaki teraz tłok w tramwajach... Dziękuję, ciociu! Halo? Co? Tak, umyję potem okna i obetnę cioci paznokcie... tak... u nóg też...

Zastanawiałem się, ile honoru jeszcze będę musiał poświęcić? Im dalej brnąłem, tym bardziej wydawało mi się to szalone. Póki co, czekałem w sraczkowatym maluchu przy wyjeździe z parkingu. Przygotowałem termos z kawą i pączki, ale nie miałem na nic ochoty. W chwilę później na parkingu pojawił się podejrzany właściciel wołgi. Teraz mogłem mu się lepiej przyjrzeć. Był niewiele starszy ode mnie, za to o wiele wyższy, znów w czarnym płaszczu i czarnych okularach. W ręce dzierżył czarną teczkę. Z jego twarzy odczytałem: „Jadę teraz zrobić krzywdę biednej, małej Gabi, hłe, hłe, hłe!". Przekręciłem kluczyk w stacyjce, włączyłem ssanie i pociągnąłem dźwignię zapłonu. W kilka sekund potem fiacik stał już w kłębach spalin, gotowy do najbardziej emocjonującej misji w swojej karierze.

Cdn.

Tomasz „Szponn" Mazurek

Tęsknota (wyłącznie) kulinarna

„I tylko maki pod Monte Cassino czerwieńsze będą, bo z polskiej wzrosły krwi..." Ach, cóż to za piękny kolor, ten czerwony. Cóż to za piękne czasy – czasy komuny... Melancholia duszę mą przepełnia, gdy wspomnę szczęśliwe lata szalonego PRL-u. Oj, działo się wtedy, działo. Teraz tylko maki czerwone. Już nawet Oluś, z którym przyszłość wybraliśmy, nie wraca do korzeni.

Czy ktoś pamięta jeszcze te czasy obfitujące w różne ciekawe określenia? Tworem tego jak najbardziej zdrowego systemu był między innymi „zwis męski", który każdy szanujący się, elegancki mężczyzna miał wtedy na sobie. Dla ludzi ówczesnej epoki „zwis męski" oznaczał jedynie krawat i nie mógł być rozumiany inaczej. Dzisiejszy facet w niegustownym krawacie obraziłby się, gdyby ktoś mu powiedział, że nie ma zwisu męskiego z prawdziwego zdarzenia.

Boże, ileż oddałbym za powrót komuny w butach na talony. Ileż spojrzeń gorących na ciała kobiet rzucanych oddałbym za widok octu na półkach sklepów państwowych. Nie myślcie proszę, że jestem lewicowcem, nic podobnego! Trzymam się zawsze prosto, a poza tym zamierzam studiować prawo. Dlaczego więc tęsknię? Ja po prostu lubię ocet.

Kuba Jaguszewski

Ciężka dola kontrolera

Dramat w jednym akcie

Kraków, autobus linii 173 – prawie pusty. Środek zimowego dnia, na dworze pada śnieg.
Postacie: Ja, Kanar, Kierowca.
Siedzę w autobusie. Nagle wsiada Kanar.
Kanar: Bileciki do kontroli!
Siedzę dalej i tylko szyderczo się uśmiecham.
Kanar: Bilecik!
Ja: Trąbka!
Kanar: Jaka trąbka?
Ja: Jaki bilecik?
Kanar: Proszę się nie wygłupiać i pokazać mi bilet!
Ja: Po co?
Kanar: Jestem kontrolerem MPK!
Ja: Nie wierzę panu!
Kanar *(pokazując mi legitymację kontrolera MPK)*: Oto moja legitymacja.
Ja: A oto moja *(odpowiadam, pokazując legitymację szkolną)*.
Kanar: Proszę mi pokazać pana bilet!
Ja: Proszę mi pokazać pańską kartę szczepień!
Kanar: Ma pan bilet?
Ja: NIE!
Kanar: W takim razie proszę o dokumenty.
Ja: Nie mam.
Kanar: A ta legitymacja?
Ja: To nie moja! Znalazłem!!
Kanar: To dlaczego jest na niej pana zdjęcie?
Ja: Zbieg okoliczności!
Kanar: Proszę mi pokazać dokumenty!
Ja: Są TAM! *(mówię, wskazując wewnętrzną kieszeń kurtki Kanara)*.
Kanar: Proszę mi pokazać PANA dokumenty!
Ja: Którego pana?
Kanar: Pokaże mi pan dokumenty?
Ja: Nie pokażę!
Kanar: Bo zawołam policję!
Ja: Bo zawołam ojca!
Kanar: Proszę przestać się wygłupiać!
Ja: Proszę przestać się czepiać!
Kanar: Pokaże mi pan bilet albo dokument?
Ja: No nie! Pan jest monotematyczny!!!
Kanar: Jeżeli nie zobaczę biletu, będę zmuszony pana zatrzymać.
Ja: Może wreszcie mi pan wyjaśni, kim pan jest?
Kanar *(trochę zmieszany)*: Jestem kontrolerem MPK!
Ja: Proszę o legitymację.
Kanar: Już pan widział!
Ja: Chcę do ręki!
Kanar wyciąga legitymację i podaje mi.

Ja *(biorę ją, chowam, po chwili wyciągam i mówię)*: Dzień dobry, bileciki do kontroli.
Kanar: Co proszę?
Ja: Słyszał pan, jestem kontrolerem i proszę o bilet do kontroli.
Kanar: To ja jestem kontrolerem!
Ja: Ma pan bilet?
Kanar: Nie potrzebuję, pracuję w MPK!
Ja: Tak, a mój ojciec w NASA. Płaci pan teraz, czy mam wystawić blankiecik?
Kanar *(rzucając się na mnie)*: Proszę mi oddać moją legitymację!
Ja: Aaa! To jest napad na człowieka na służbie! Panie kierowco, proszę zatrzymać autobus!!!

Kierowca zatrzymuje autobus, wychodzi z kabiny i podchodzi do nas.
Kierowca: Co tu się dzieje?
Ja: Jestem kontrolerem MPK, a ten pan nie ma biletu.
Kanar: Nieprawda! To ja jestem kontrolerem, a on nie ma biletu!
Kierowca *(zwracając się do nas obu)*: Proszę o legitymacje. *(Podaję mu legitymację, on ogląda ją dokładnie i mówi do mnie)* To nie jest pana zdjęcie!
Ja: Jestem po operacji plastycznej!
Kierowca *(do Kanara)*: Ale pan jest całkiem podobny...
Kanar: Bo to moja legitymacja!
Kierowca *(wskazując na mnie)*: Tylko dlaczego miał ją ten pan?
Kanar: Bo mi ją zabrał!
Ja: Nieprawda! To jest pomówienie!

Przypadkiem wypada mi z kieszeni karta autobusowa.
Kierowca *(podnosząc ją)*: Czy to pana?
Kanar: Przecież mówił pan, że nie ma biletu!
Ja: A niby skąd miałem wiedzieć, że wystarczy karta? Przecież pytał pan o bilet.
Kanar i Kierowca *(razem)*: IDIOTA!!!
Koniec

Piotr Król

Opad albo małżonek niemal doskonały


Piękny...


...oczytany...


...szykowny.


Szkoda tylko, że po spożyciu...

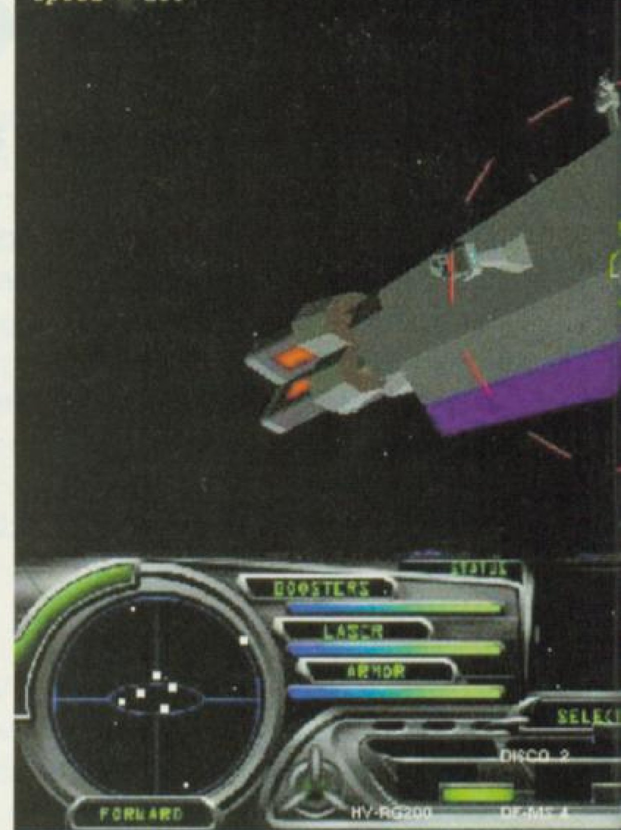

...lubi się popisywać...


...tymi swoimi sztuczkami.

Nad ilustracjami z gry Fallout 2 medytował Delicjusz Złoty

Symulatanie w sieci

Raider Wars



Wieści o odkryciu nowego układu gwiezdnego z niezwykle bogatym w minerały pasem asteroidów położyły kres „wojnie surowcowej" na Ziemi. Trzy potężne korporacje postanowiły przejąć kontrolę nad nowym źródłem surowców. Zbudowały flotę transportowców do podróży w nadprzestrzeni. Rozpoczął się masowy exodus. Jako pierwsi przybyli pionierzy górniczej kompanii Hast Mining Group. Wkrótce po nich pojawiły się floty handlowego giganta Osis Consolidated Industries i naukowego konsorcjum Vaught System Corporation. Niestety, koloniści przywieźli ze sobą stare przyzwyczajenia i urazy – konflikt był nie do uniknięcia. Od tej pory różne grupy patrzą na siebie tylko przez wizjery broni pokładowej.



Pierwsze efekty pracy w technologii 3D. Niestety, nawet wtedy RW daleko do największych osiągnięć gatunku. Na razie nie została jeszcze opublikowana wersja beta wykorzystująca karty 3D/3Dfx.

Tak firma **iMagic Online** wprowadza nas w akcję kolejnej (po War Birds i Down of Aces) typowo internetowej gry. Jest to Raider Wars, symulator kosmiczny. Program wykorzystuje nową technologię **MegaPlayer** stworzoną przez firmę iMagic Online i konsekwentnie (chociaż na razie na niewielką skalę) przez nią promowaną. W rozgrywce mogą brać udział (teoretycznie) setki graczy. Niestety, nie widziałem więcej niż 50. Ogromną przeszkodą dla Polaków jest zbyt powolny transfer – czasami połączenie jest doskonałe, kiedy indziej „zacina się" co chwila (najdziwniejsze, że trudno znaleźć jakąś regułę).



Grafika gry jest poniżej przeciętej. Na razie nie można wykorzystać kart 3D, jednak rozpoczęto już prace nad implementacją. Oprawa dźwiękowa również przeciętnej jakości. Rozmowy w Sali Odpraw, ostrzeżenia komputera pokładowego, odgłosy strzałów, trafień czy próżni kosmicznej (!) poprawiają trochę „realizm" RW.

Musimy oblatać 8 dostępnych w grze maszyn bojowych, aby wybrać najbardziej nam odpowiadającą. Bardzo ubogo prezentują się tryby offline i head to head, wydawałoby się, stworzone do treningu – nie nauczymy się niczego sensownego poza podstawowymi manewrami na transportowcu bojowym (FAS 2B Penetrator) i ciężkich myśliwcach. Na transportowcu należy potrenować zrzut robotów (grunts) przejmujących carriery. Ciężkie myśliwce są znakomite do eksterminacji wrogich niszczycieli, wieżyczek rakietowych na transportowcach i nieprzyjacielskich myśliwców tej samej klasy. Chociaż potężnie opancerzone, są łatwym łupem dla zwrotnych, szybkich, lekkich i średnich jednostek. Aby latać na ciężkich myśliwcach, musimy wyrobić sobie uznanie wśród sprzymierzeńców i skompletować eskadrę, która będzie nas osłaniać w akcji.

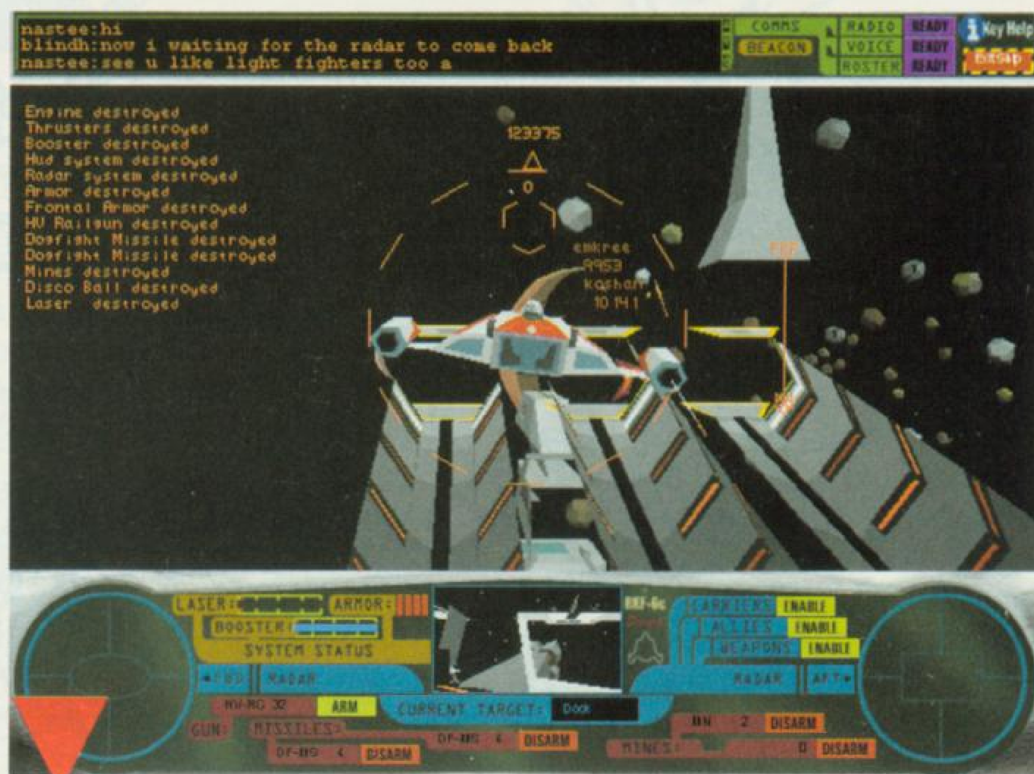
Na początku najważniejsze jest opanowanie taktyki walki w próżni kosmicznej, ogólną strategię odłożymy na później. Być może na zawsze zostawimy ją bardziej doświadczonym graczom... Teraz trzeba w rozważny sposób wybrać korporację, dla której będziemy walczyć. Podczas gry, np. po zestrzeleniu czy dokowaniu, możemy zmienić barwę, ale wtedy wszyscy dowiedzą się o naszej niestałości, co na pewno nie przysporzy nam sympatyków. W grze liczy się upór, wytrwałość i... obecność – po zniszczeniu naszej maszyny błyskawicznie wracamy do walki, czym niejednokrotnie mile zaskakujemy przyjaciół i trochę mniej mile – wrogów.

Warto pamiętać, że im słabiej opancerzony i uzbrojony statek, tym zwrotniejszy i szybszy. Pomóc może dopalacz. Wszystkie jednostki mają dopalacze, które różnią się czasem ładowania i lotu z maksymalną prędkością. „Booster" to w wielu przypadkach „ostatnia deska ratunku".

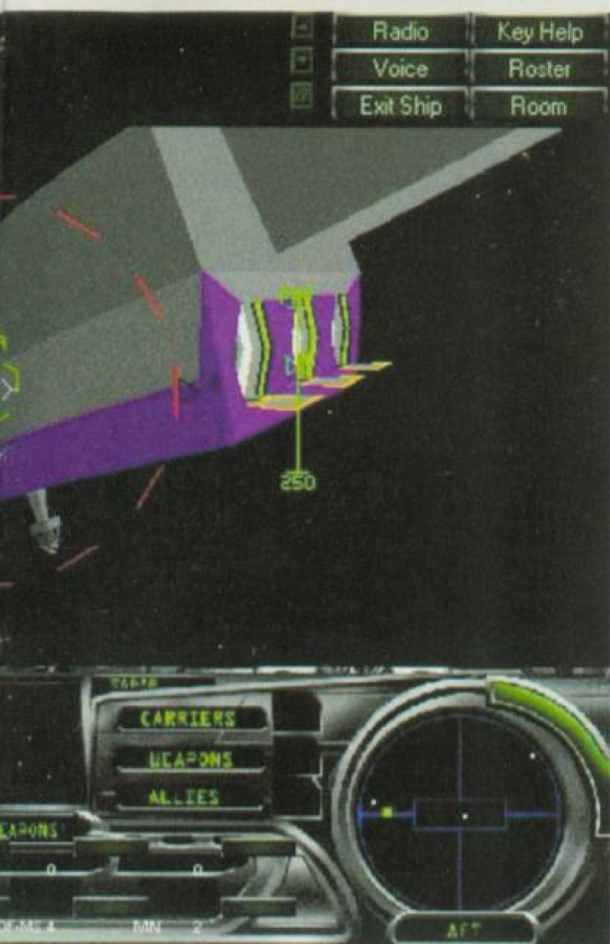


W walce nie możemy liczyć na wymyślne korkociągi pozwalające np. uniknąć rakiet wroga. Przy gwałtownej zmianie kierunku lotu szybkość spada do zera na zasadzie „fly by wire" (bardzo realistyczne i bardzo kłopotliwe) – podobne rozwiązanie wykorzystano wcześniej, np. w I-War. Gdy namierzy nas rakieta, najlepszym rozwiązaniem jest „booster" do dechy, kierunek „jak-najdalej-stąd", ale ani antyrakiety, ani lasery rufowe nie dają 100% gwarancji na uniknięcie zagrożenia.

Dobrym i, co najważniejsze, dobrze wykonanym pomysłem jest system 3D NavMap w Sali Odpraw. Podczas lotu mamy dostęp do mapy i



Choć trwają testy bardzo zaawansowanej wersji beta (0.94), ciągle jeszcze jest wiele błędów. Widok z wnętrza carriera, gdy nie zadziałała procedura automatycznego lądowania.



możemy na niej ustalić kierunek (zastrzeżenia miałbym



tylko do doboru kolorów i czytelności mapy).

Twórcy chcieli, aby powstała swoista społeczność,



wspólnota użytkowników Raider Wars. Chociaż gra w wersji beta nie jest jeszcze popularna (choć bezpłatna), powstało kilkanaście eskadr, które ustawiły poprzeczki dość wysoko. Nie pozostaje nam więc nic innego, jak zdobywać punkty w samotnych walkach lub z czasem stworzyć własną eskadrę.

Łatwo sobie wyobrazić, co mogłaby zdziałać mądrze zorganizowana, duża eskadra składająca się ze statków różnego typu, z pełną obsadą wieżyczek laserowych. Poczekajmy, może niedługo pojawią się takie...

Podstawa to samotne starty, namierzanie wroga i grupowe akcje z kolegami–myśliwymi w locie do celu. Czeka nas brutalna walka, w której nie bierze się jeńców, nie ma czasu na rycerskość (o walce z użyciem samych dział można zapomnieć – rakiety latają stadami...) czy litość. Mimo to bitewne klimaty zawładną nami bez reszty.

Trwają końcowe testy wersji beta Raider Wars. Dzięki nowatorskiej technologii gra jest interesująca (mimo przeciętnej oprawy). Niestety, podobno RW w wersji ostatecznej ma być przeniesiona z serwera iMagic Online na AOL, co może oznaczać jeszcze gorszą transmisję i większe opłaty za korzystanie z serwera.

Marek Wysocki

Wszelkie informacje o grze można znaleźć na stronie: **www.imagiconline.com**. Ceny użytkowania pozostałych gier iMagic są zbliżone – ok. 2 USD za godzinę przy wykupieniu abonamentu (10 USD, w tym 5 godzin latania).



MS COMBAT FLIGHT SIMULATOR

„Flight Simulator z karabinami" – głosi hasło reklamowe Microsoft Combat Flight Simulatora. I rzeczywiście: legendarną jakość i realizm serii FS przeniesiono na grunt wojskowych symulatorów lotu.



CFS to gra dla wszystkich symulotników, zarówno tych początkujących, jak i bardziej zaawansowanych, a dzieje się tak dzięki dużym możliwościom konfiguracji gry. Oczywiście, sam faworyzuję maksymalny realizm i trudności, i właśnie o tym będzie mój tekst.

Konfiguracja

Właściwie jedynym ułatwieniem, z jakiego korzystam, są podpisy pod samolotami i automatyczna kontrola mieszanki. Niestety, CFS to ciągle gra i mimo doskonałej grafiki identyfikacja samolotów jest trudniejsza niż w rzeczywistości, a ze zmianami proporcji mieszanki trudno nadążyć.

Kiedy już ustalicie stopień trudności, czas zająć się konfiguracją sterowania. Wspominam o tym, gdyż klawisze odpowiadające za orczyk są dość nieszczęśliwie przypisane – albo można z nich korzystać, albo rozglądać się wokół. Jeśli macie przepustnicę z programowalnymi przyciskami to nie ma problemu, funkcje orczyka przypisuje się dowolnym, nie wykorzystanym klawiszom i odpowiednio konfiguruje manipulator. Rozglądanie proponuję pozostawić tam, gdzie jest, czyli na klawiaturze numerycznej.

Warto umieścić w zasięgu ręki przełącznik klap. Jeśli nie macie programowalnych przycisków na joysticku, czeka Was żmudne przerzucanie klawiszy. Nie zapomnijcie o skonfigurowaniu centrowania orczyka, bezwarunkowo potrzebne. Natomiast jako drugi fire powinny służyć tylko działka (a nie salwa ze wszystkiego, co macie pokładzie). Takie rozwiązanie pozwoli lepiej gospodarować amunicją, której niestety nigdy nie ma za wiele. Czas na naukę latania samolotami w CFS. Ponieważ zaimplementowany model lotu uwzględnia rzeczy, które producenci dotychczas pomijali, niektórych elementów trzeba się uczyć na nowo. Weterani FS mogą w zasadzie pominąć ten rozdział.

Start

Najpierw uruchamiacie silnik. Teraz, w zależności od swej pozycji, albo od razu dajecie pełną moc + dopalacz (jeśli samolot go ma), albo czekacie, aż z wieży nadejdzie komunikat o zgodzie na start. Macie już pełną moc i samolot zaczyna się toczyć. Uwaga, nie wolno wystawiać klap! Delikatnie, przy użyciu orczyka, utrzymujcie kierunek rozbiegu. Ruchy powinny być niewielkie, bo taki np. Messer może postawić się bokiem i zakończycie misję, zanim ją na dobre zaczęliście.

Delikatnie oddając drążek, odrywacie kółko ogonowe – tylko ostrożnie, bo można zawadzić śmigłem o beton. Gdy samolot rozpędzi się do odpowiedniej prędkości, ściągacie drążek i natychmiast chowacie podwozie.

Teraz chwilka lotu prostego, połączonego z nabieraniem prędkości, i... można wykonać

pierwszy zakręt.

Utrzymujcie stałą prędkość, kierunek i wysokość. Delikatnie kładziecie samolot na skrzydło, na początek pod kątem ok. 30°. Kulka (lub wskaźnik, który zastępuje ją w maszynach brytyjskich) powinna





wisieć w kierunku przechylenia. Teraz lecicie z ześlizgiem. Aby go wyeliminować, dajecie orczyk w kierunku zakrętu – delikatnie, aż kulka znajdzie się z powrotem w środku. Starajcie się utrzymać zakręt. Zauważcie, że kulka idzie za drążkiem i ucieka od orczyka.

Kiedy już zakręt dobrze wychodzi, czas nauczyć się wyprowadzać z niego maszynę. Za pomocą drążka ustawcie skrzydła równolegle do horyzontu i wycofajcie orczyk. Nie zapomnijcie o przestawieniu go na chwilę w stronę przeciwną do zakrętu, z którego wyprowadzacie, aby wyhamować rotację. Ustabilizujcie lot prosty. Za Wami pierwszy prawidłowy zakręt. Poćwiczcie wprowadzanie i wyprowadzanie w obie strony.

Kiedy zaczniecie wykonywać ciaśniejsze zakręty (z przechyleniem dochodzącym do 45°) zauważycie, że wtedy kulka zaczyna trochę inaczej reagować na orczyk. Pokonanie tego problemu to kolejny etap nauki zakręcania. Musicie skoordynować ruch drążkiem z gwałtownym ruchem orczyka przy małym przechyleniu, aby w momencie osiągnięcia zakładanego przechylenia samolot miał już odpowiednią prędkość kątową.

Ślizgi

Przydają się przy unikaniu ognia, gdy wróg siedzi nam na ogonie oraz podczas spotkań czołowych. Wykonujemy je, ostrożnie przechylając na jedno skrzydło i wciskając (delikatnie!) przeciwny orczyk. Samolot leci w bok, nie zmieniając kierunku osi podłużnej. Odpowiednio wykonany płaski ślizg może zmylić przeciwnika. Jeśli wykonamy go bardziej energicznie, samolot postawi się bokiem i zacznie szybko tracić prędkość i wysokość, ale przeciwnik będzie miał utrudnione celowanie.

Oprócz sytuacji, kiedy w ataku czołowym dość skutecznie pozwala uniknąć ognia, głęboki ślizg jest aktem rozpaczy, aczkolwiek zawsze może dać jeszcze kilka sekund lotu, podczas których wiele może się zdarzyć.

Warto poćwiczyć także korkociągi, a zwłaszcza wyprowadzanie z nich. Ogólna zasada jest prosta: przepustnica „na maxa", drążek od siebie i orczyk przeciwnie do kierunku obrotu. Po szczegółowe porady odsyłam do tekstu „Niebo dla każdego" (Gambler 12/98 i 1/99).

Mustang ma doskonałą widoczność; prędkością i zwrotnością przewyższa niemieckie samoloty.



Lądowanie

W zasadzie można ten rozdział pominąć, bo gra pozwala na automatyczne lądowanie, ale własnoręczne posadzenie uszkodzonej maszyny na lotnisku daje dużo satysfakcji.

Pierwsza sprawa: jeśli sami doprowadziliście samolot do lotniska (było dużo czasu albo mieliście blisko miejsce akcji) dla ułatwienia zadania dobrze wykonać krąg nadlotniskowy. Dzięki temu będziecie mieć łagodne podejście, co jest szczególnie ważne w locie uszkodzonym samolotem.

Jeśli włączyliście autopilota, znajdujecie się w doskonałej pozycji do lądowania. Wysuwacie klapy na pozycję do lądowania (pełne wychylenie), wystawiacie podwozie i zmniejszacie ciąg. Jeśli zrobicie to wszystko od razu, zabezpieczycie się przed niemiłymi niespodziankami, np. konstatacją, że klapy nie działają albo wysunęło się tylko jedno koło, a nie ma jak przerwać manewru.

Manewrując sterem wysokości i ciągiem, celujcie przed początek pasa startowego. Musicie ocenić to „na oko", ponieważ ILS był wtedy nie znany. Jeśli z jakichś powodów zejdziecie z osi pasa, wykonując delikatny ślizg na skrzydło, bez problemów powinniście z powrotem ustawić się na właściwej pozycji. Zbyt małą wysokość (widać, że przyziemicie znacznie przed pasem) skorygujcie, dodając gazu. W ekstremalnych przypadkach schowajcie podwozie i częściowo klapy, dajcie pełną moc i odejdźcie na drugi krąg.

Kiedy podchodzicie za wysoko i nic nie dało zmniejszenie gazu, możecie wykonać głęboki ześlizg na skrzydło. Pamiętajcie, trzeba wyprowadzić z niego maszynę odpowiednio wcześnie, bo lądowanie z trawersem może się skończyć kraksą. Na kilka sekund przed przyziemieniem całkowicie zdławcie silnik i ściągnijcie drążek. Musicie go przeciągnąć nad samą ziemią tak, aby kółko ogonowe dotknęło ziemi jednocześnie z podwoziem głównym. Teraz przy użyciu orczyka kontrolujcie kierunek dobiegu, jednocześnie ostrożnie hamując hamulcami kół. Jeśli przedobrzycie z hamowaniem, samolot skapotuje, a Wy skończycie na cmentarzu.

Teraz omówimy sytuacje awaryjne. Jeśli podczas schodzenia klapy nie działają, celujcie bardziej przed pas. Samolot dłużej będzie niesiony na poduszce powietrznej, na dodatek uzyska większą prędkość. Inaczej możecie nie zmieścić się na lotnisku.

Jeśli macie uszkodzone podwozie, musicie lądować na brzuchu. Podejście wykonujecie normalnie. Tylko w ostatniej fazie ustawiacie samolot równolegle do ziemi – tak, aby uderzył o nią jak największą powierzchnią.

Bitwa o Anglię

W grze dostępne są dwie kampanie, jedną z nich jest Battle of Britain. Podłoża historycznego nie przedstawię, to temat wiele razy wałkowany. Tylko jedna uwaga: przeczytajcie nazwiska skrzydłowych, czasem trafiają się brzmiące po polsku.

Zacznijmy od strony brytyjskiej i Hurricana MK.I. To samolot przyjemny w pilotażu, przyjazny podczas startu i lądowania dzięki dużemu rozstawowi podwozia, do tego odporny na uszkodzenia. Zwrotnością przewyższa ówczesne samoloty niemieckie. Jego uzbrojenie stanowi osiem karabinów maszynowych.

Przejdźmy do wad. Pierwsza – kiepska widoczność do tyłu, druga – silnik z pływakowym gaźnikiem, który przy ujemnych przeciążeniach traci obroty i dławi się. Problemem jest też prędkość maksymalna, zdecydowanie niższa od osiąganej przez inne maszyny: to efekt wysoko umieszczonej kabiny.

Podczas misji na Hurricanach najczęściej będziecie mieć za zadanie rozbijanie formacji bombowców. Są dwie możliwości – przeciwnik leci na Ju-87, Ju-88, He-111 lub Do-17 ▶



Przy starcie ruchy orczykiem powinny być niewielkie – Messer może postawić się bokiem i misja zakończy się, zanim się w ogóle rozpoczęła.

(czasem traficie na Me-110 występujące jako szturmowce). W pierwszym przypadku wystarczy zajść delikwenta od tyłu i poczęstować serią najpierw w skrzydło, a potem w silnik (czasem trzeba powtarzać, polecam nasadę skrzydła). Przeciwnik szybko zmienia swój status z bezbronnego w ustrzelonego. W takich atakach trzeba tylko uważać na ME-109, które na ogół latają jako eskorta.

W pogoni za Junkersami najczęściej wykonujecie łagodne zakręty i stanowicie idealny cel dla eskorty. Należy więc często się rozglądać, a gdy zauważycie zbliżającego się Niemca, wykonać kilka ostrych wiraży. Wróg powinien zrezygnować z pogoni i oddalić się, aby nabrać wysokości. Podobnie wygląda walka z Me-110: w tym przypadku należy zastosować daleko idącą ostrożność. Strzelać od dołu lub pozostać na zewnątrz wirażu, a następnie ściąć go i ulokować serię w celu. Strzelec pokładowy wprawdzie nie obroni swojego samolotu, może jednak znacznie uszkodzić nam silnik i/lub skrzydło, poważnie zmniejszając wartość bojową maszyny. Tradycyjnie najlepiej strzelać w skrzydło i silnik.

Sprawa wygląda trochę inaczej, gdy mamy zaatakować formację większych samolotów, np. He-111 i podobne. Pierwszy atak najlepiej wykonać w towarzystwie kolegów z eskadry, gdyż mniejsza koncentracja ognia obronnego zwiększa szansę na uniknięcie uszkodzeń. Najlepiej celować w nasadę skrzydła i silnik – to największa gwarancja skutecznego trafienia. Przy unikaniu ognia obronnego największym naszym sprzymierzeńcem jest prędkość oraz ślizgi.

Kolejne ataki można w zasadzie powtarzać z dowolnego kierunku. Z doświadczenia wiem, że atak z dołu i z boku jest najbezpieczniejszy. Nie warto podlatywać za blisko wrogiej formacji. Lepiej otworzyć ogień ze średniej odległości i odejść do wykonania kolejnego ataku. Malowniczo opisane w „Dywizjonie 303" przelatywanie przez formację najczęściej kończy się zderzeniem. Chociaż raz miałem taki przypadek, że Niemcom „puściły nerwy" i trzy He zderzyły się w powietrzu.

Przejdziemy do walki z myśliwcami oraz do Spitfire'a. Misje na Spicie najczęściej polegają na osłonie własnych myśliwców atakujących bombowce. Zajęcie dość trudne, ale bezpieczne. Dopóki bombowce są atakowane, Messery dobiorą się raczej do jakiegoś Hurricana. Każda reguła ma jednak wyjątki, warto często spoglądać na szóstą.

Największą zaletą Spita jest zwrotność. Uzbrojenie ma



identyczne jak „Huragan". Jest szybszy i dzięki temu łatwiej dopada Niemców. Do wad można zaliczyć kiepską widoczność do tyłu, problemy z gaźnikiem i szczudłowate podwozie – trzeba uważać przy lądowaniu.

Podstawą taktyki są ciasne skręty, w których przeciwnik nie zmieści się na swoim sprzęcie. Kilka takich skrętów, poprawka, seria lub dwie w skrzydło i bok kabiny – zestrzelenie murowane. Gorzej, jeśli postrzelą Wam maszynę. Nie dość, że prędkość zmaleje, to jeszcze samolot zaczynie się bardzo leniwie przechylać. Najlepszym pomysłem jest wtedy zanurkować i tuż nad ziemią oddalić się z miejsca akcji. Zakręty można przyspieszyć, bardzo energicznie pracując orczykiem.

Przejdźmy do maszyn niemieckich. Gracz ma do dyspozycji Me-109E. Samolot ten w porównaniu z maszynami angielskimi ma duże szybkości wznoszenia, nurkowania i maksymalną. Dodatkowo – dwa działka skutecznie zapewniające „rozrywkę" Anglikom. Wada – w walce kołowej nie ma najmniejszych szans. Najlepszą taktyką jest więc szybkie latanie, częste manewrowanie w pionie i niewykonywanie ciasnych zakrętów za przeciwnikiem. Stosowanie się do tych zaleceń zapewnia bezpieczeństwo i kilka zestrzeleń. Niestety, komputer nie potrafi skutecznie przeciwstawić się tej taktyce, dlatego samolot często atakujący z nurkowania i latający szybko będzie dla niego nieuchwytnym celem.

Najczęściej zadaniem gracza jest eskorta własnych bombowców, a więc cele należy wybierać uważnie. Zasadniczo powinny to być Hurricany. Aby oszczędzić amunicję i czas, zapamiętajcie: często seria po skrzydle wyłącza cel z walki. Nie warto za nim nurkować. W tym czasie pozostali dobiorą się do bombowców, na Waszą szóstą może dostać się jakiś Spit – nie oszukujmy się, sprowadzeni do parteru możecie mieć kłopoty, najlepszym wyjściem wtedy jest ucieczka. Jeśli zbytnio Was nie poszczerbili, na sprawnym samolocie macie 90% szans.

Wyzwalanie Europy

To druga z dostępnych w grze kampanii. Tym razem w roli dobrych chłopców występują piloci z USAF. Podstawowym zadaniem będzie osłona formacji B-17 lub B-24 w lotach bojowych nad Europą. Najpierw osiodłacie P-47. To ciężki bydlak z dużym zasięgiem i wielgachnym gwiazdowym silnikiem – duża prędkość i tempo wznoszenia. Uzbrojenie stale to całkiem pokaźny zestaw karabinów. Do wad trzeba zaliczyć kiepską widoczność do tyłu oraz tragiczną zwrotność.

Drugim samolotem jest słynny P-51 „Mustang". Ma doskonałą widoczność, a prędkością i zwrotnością przewyższa niemieckie samoloty występujące w kampanii. Podstawowym celem dla Amerykanów są obciążone rakietami FW-190. Latają bardzo szybko, więc pogoń za nimi może być długa i żmudna, na dodatek bez gwarancji sukcesu. Metoda – duża prędkość i łagodne zakręty. Pozwoli to dogonić cel i choć trochę obroni przed atakującymi Messerami.

Kiedy już się zbliżycie do przeciwnika, bądźcie przygotowani na kilka przewrotów i pik. Wróg będzie się starał uciec na odległość pozwalającą wykonać powtórny atak na bombowce. W takiej sytuacji bądźcie cierpliwi, nie marnujcie amunicji. Podejdźcie bliżej i oddajcie kilka serii z bliska w skrzydło i silnik. To powinno zmusić Fokę do ucieczki. Zostawcie ją własnemu losowi i wracajcie do bombowców. One są najważniejsze.

Jak walczyć z osłoną Fok i innymi myśliwcami? Dla P-47 należy stosować taktykę manewrów w pionie. W zakręcie będzie nadążał za celem tylko przez kilka sekund. Potem straci prędkość i z myśliwego zmieni się w zwierzynę. Tak więc utrzymujcie przewagę wysokości i uważnie wybierajcie cele. Łatwo zniszczyć samoloty dobierające się do sojuszników – są dobrymi celami, a postrzelone daleko nie uciekną. Warto sprawdzić, czy aby na pewno cel jest już zestrzelony.

Dla P-51 można stosować ciasne zakręty. Niemcy nie będą w stanie Was zestrzelić, a Wy bez problemu wejdziecie im na ogony i, zanim zdążą uciec, powinniście oddać kilka serii w skrzydła, co zdecydowanie utrudni im dalszą walkę.

Na Me-109G najczęściej będziecie eskortować Foki. Technika walki z myśliwcami przeciwnika jest standardowa. Latać szybko i pionowo. Mając do czynienia z P-47, można próbować walki kołowej. Z Mustangiem – pod żadnym pozorem, chyba że ciężko uszkodzony. Nie zapominajcie, Messerschmitt ma działka, więc nawet krótki ostrzał może być zabójczy.



Malowniczo opisane w „Dywizjonie 303” przelatywanie przez formację bombowców najczęściej kończy się zderzeniem.

Jako piloci Fw-190 będziecie atakować formację ciężkich bombowców. Od podobnych misji wykonywanych na Hurricanach ta różni się uzbrojeniem. Foka ma działka i rakiety. Pierwszy atak w kupie prowadzimy najczęściej od czoła. Odpalcie ze dwie rakiety, a nuż któraś trafi. Strzelania z działek raczej nie próbujcie – nie macie szans. Teraz na pełnej prędkości zacznijcie wznoszenie łagodnym łukiem. Musicie wyczuć moment, kiedy znajdziecie się w dobrej pozycji wyjściowej, sprawdźcie, czy nikt Was nie goni i z dużą prędkością nurkujcie na bombowce.

Celowanie rakietami jest dość trudne, trzeba sobie wypracować metodę. Działkami celujcie w silniki i tradycyjnie w nasadę skrzydła. Strzelanie po kadłubie najczęściej jest nieskuteczne.

Przy odrobinie szczęścia każdy atak powinien się skończyć zestrzeleniem. Potem znowu kawałek prosto i wznoszenie. W walkę z myśliwcami wroga się nie wdawajcie. Najlepszą ochroną przed nimi jest prędkość.

Życie pilota w CFS to nie tylko walka powietrzna, czasem trzeba też zaatakować cele naziemne. Do dyspozycji pozostają rakiety, bomby oraz uzbrojenie stałe. Zasadniczo wygodniejsze w użyciu są rakiety, z prozaicznego powodu – łatwiej trafić (celuje się jak z karabinów maszynowych).

Teraz bomby. Najskuteczniejszą metodą jest atak w locie nurkowym. Nurkujecie pod kątem większym od 45°, a bomby zwalniacie, gdy cel schowa się pod maską. Aby zwiększyć szansę na trafienie, podchodźcie wzdłuż celu. Możecie jeszcze spróbować ataku z lotu horyzontalnego, ale to już czysta loteria i wszystko zależy od intuicji. Właściwie jedynym przypadkiem, kiedy lepiej użyć bomb, jest atak na lotnisko. Rozpędzające się na pasie samoloty dużo łatwiej tak zniszczyć. Lecicie z dużą prędkością tuż nad pasem i gdy samoloty zaczynają się chować pod maskę, co kilka sekund zwalniacie ładunek. Efekt murowany, a do tego jaka radość!

Multiplayer

CFS ma jeszcze tryb multiplayer. Można łączyć się przez kabel (tryb prawie nie używany), przez TCP/IP oraz IPX. Jedna z osób (posiadacz najszybszego komputera i złącza) zakłada serwer (host), a pozostałe (maksimum 8) podłączają się do niego. Przy IPX program sam wyszuka dostępne gry, a w przypadku TCP/IP należy jeszcze podać adres hosta (numer IP). Czyli wszystko standardowo. Pięknie, ale jak w Internecie znaleźć chętnych do gry? Najlepiej umówić się ze znajomymi. Spotykacie się na IRC albo ICQ, teraz tylko trzeba podać adres IP hosta i „Hajda na Soplicÿw”. Innym graczom pozostaje Internet Gaming Zone (www.zone.com), serwis Microsoftu, o którym pisaliśmy w Gamblerze 8/98.

Jak zagrałem w Strefie? Włączyłem CFS, przeszedłem do menu Multiplayer i wybrałem przycisk Zone. Komputer zacharczał, ale przez 10 minut całe oprogramowanie zostało ściągnięte i zainstalowane. Co prawda, czasem zawiesza CFS, ale na szczęście da się grać. Gdy zalogujecie się do serwisu, macie do wyboru kilka oddzielnych „pokojów”. Nie będę ich opisywał, bo na razie często się zmieniają.

Po wybraniu przez Was „pokoju” włącza się klient. Na dole mamy miejsce, gdzie wyświetlane są komunikaty wypisywane przez graczy oraz okienko dialogowe, w którym sami możemy się wypowiedzieć (pisemnie). Po prawej stronie znajduje się lista graczy z podziałem na oczekujących, poszukujących oraz naszych przyjaciół.







Główną część ekranu zajmuje przewijana lista slotów – w każdym z nich może być założona gra. Jeśli chcecie podłączyć się do gry, klikacie na przycisku Join. Nie warto się przyłączać, jeśli host nie ma choć dwu kreseczek (ich liczba oznacza ping, im więcej, tym lepiej), gra będzie się strasznie wlec. Potem pokazuje się nowe okno dialogowe. Zawiera listę aktualnie podłączonych graczy i krótki opis gry (jeśli host raczył napisać).

Kiedy gospodarz uzna, że znalazł już wystarczającą liczbę graczy, rozpoczyna grę. Teraz maszyneria powinna przełączyć się z powrotem na CSF. Pojawia się ekran gry, wybieramy samolot, kolor, a w grze drużynowej także dywizjon.

Jeśli nie znajdziecie odpowiedniej dla siebie gry, musicie założyć własną. W tym celu klikacie na pustym slocie. Pokazuje się znany już ekran, sami wpisujecie komentarz do gry i decydujecie, kiedy zacząć. Gdy podejmiecie decyzję – klikacie na „launch”.

Pora na skonfigurowanie gry. Jeśli nie gracie ze znajomymi, zaznaczcie, że nie życzycie sobie dziwnych samolotów (restricted planes). Wtedy wszyscy będą korzystać jedynie z maszyn dostarczonych z grą i nikt nie będzie oszukiwać. Poziom realizmu proponuję ustawić na HARD. Można wybrać też teren, nad którym będzie rozgrywać się walka. Polecam bardzo malowniczy, kryjący się pod nazwą „Interlaken”. Potem tylko nacisnąć „Ready” i do roboty.

Teraz kilka zdań o lataniu. Przeciwnik jest zdecydowanie mądrzejszy, więc nie da się złapać tak łatwo jak komputer, jednak ogólne zasady pozostają te same. Na Spicie ciasne zakręty, na Me – manewry w pionie. Wybór samolotu powinien być podyktowany stylem latania. Dla wielbicieli manewrów w pionie – Foka lub Gustaw (Me-109G) ewentualnie JUG (P-47), dla miłośników walki kołowej – Spit MK.I lub Hurricane. Spit MK.IX i Mustang to samoloty pośrednie. Życzę wszystkim miłej zabawy. W piątkowe ranki można mnie czasem spotkać w Zone. Zapraszam.

TopGun

Podsumowanie

Wspaniała gra. Wysoki realizm połączony z widowiskowością oraz ciekawymi misjami. Na uwagę zasługują wiernie oddane różnice w pilotażu (i wyglądzie!) poszczególnych maszyn. CFS to obowiązkowa pozycja dla każdego fanatyka walk powietrznych II wojny światowej.

Microsoft COMBAT FLIGHT SIMULATOR WWII EUROPE SERIES

Microsoft 1998

Microsoft sp. z o.o.

Symulacyjna

Grafika: 90%

Dźwięk: 90%

Ogółem: 93%

Wymagania sprzętowe:
P166 (P133 z akceleratorem 3D), 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

ISRAELI AIR FORCE

Na początek najważniejsza informacja. Firma Electronic Arts wydała patch do gry, który tak diametralnie zmienia wygląd ziemi, że zdecydowałem się podnieść ocenę grafiki. Kto nie ma patcha, może spróbować instalowania Windows 98, nowe sterowniki do kart graficznych tego systemu również poprawią sytuację. Teraz na odpowiednim sprzęcie (wystarczy Pentium 200 MMX z 64 MB RAM i akceleratorem) grafika wygląda wprost olśniewająco – wciska w fotel i wyrzuca. Rzeźba terenu przedstawiona jest perfekcyjnie.

Wyobraźcie sobie, że nie ma trójwymiarowych brył pokrytych teksturą! Teren jest plastycznie zróżnicowany, widać żleby, pagórki, uskoki, kaniony w samym środku równiny, w które można wlecieć i pomykać, a w odpowiednim momencie wyskoczyć i załatwić SAM-y HARM-em... Najważniejsze, że zniknęły wielkie piksele, wszystko przestało migotać, rozmywa się jak powinno, wygląda NIESAMOWICIE! A przy tym działa całkiem płynnie.

„I wyciągnął Mojżesz laskę swoją do nieba, a Pan zesłał grzmot i grad i spadł ogień na ziemię (...). I powstał grad i błyskawice z gradem na przemian tak ogromne, że nie było takich na całej ziemi egipskiej od czasu, gdy Egipt stał się narodem. I spadł grad na całą ziemię egipską, na wszystko, co było na polu. Grad zniszczył ludzi, zwierzęta i wszelką trawę polną oraz złamał każde drzewo na polu".

Księga Wyjścia 9, 23–25

Rozdział I

I opanował Jozue cały ten kraj: góry, cały Negeb, całą krainę Goszen, Szefelę, Arabę, góry izraelskie i ich równiny (...) Przez długi czas Jozue walczył z tymi wszystkimi królami.

Joz 11, 16–18

W grze możemy wziąć udział w trzech wojnach prowadzonych przez Izrael.

Wojna sześciodniowa – rok 1967. Po upewnieniu się, że Egipt i Syria wkrótce napadną Izrael, zaatakowano bazy lotnicze Egiptu, co zaowocowało kompletnym zniszczeniem sił powietrznych tego kraju. Zmasowane uderzenie trwało jedynie trzy godziny. Następnie piloci Heyl Ha'avir zaatakowali Syrię i Jordanię, z podobnym rezultatem. Dzięki uzyskaniu panowania w powietrzu, Izrael mógł rozpocząć desant swoich jednostek piechoty i atak kolumn pancernych, stale wspieranych przez izraelskie lotnictwo niszczące instalacje obronne przeciwników. Po sześciu dniach Izraelczycy mogli się pochwalić opanowaniem Synaju, wzgórz Golan, Zachodniego Brzegu Jordanu i Okręgu Gazy.



Wojna Yom Kippur – Izrael wzięty w dwa ognie. Równoczesny atak Syrii i Egiptu w 1973 r. zmusił lotnictwo izraelskie do ogromnego wysiłku. Głównym zadaniem było jednoczesne powstrzymanie sił powietrznych agresorów przed zdobyciem panowania nad przestrzenią Izraela oraz wspomaganie oddziałów na ziemi. Raz jeszcze Heyl Ha'avir zniszczył bazy lotnicze przeciwników. W odwecie za atak na obiekty cywilne, siły powietrzne Izraela zniszczyły syryjską kwaterę główną w samym centrum Damaszku. Ogółem zestrzelono 450 samolotów, ale przy olbrzymich stratach własnych (100 strąconych maszyn, 60 pilotów zabitych).

Operacja Pokój dla Galilei – w roku 1981 Heyl Ha'avir zaatakował budynki należące do OWP w Bejrucie. Terroryści odpowiedzieli serią zamachów skierowanych przeciwko Żydom na całym świecie. Izrael nie pozostał dłużny, szybko



musiał więc chronić swoich osadników, na których domy OWP skierowała ciężką artylerię. Armia izraelska zaatakowała Liban, docierając aż do przedmieść Bejrutu. Piloci mieli za zadanie wspierać wojska lądowe, zasłynęli też podczas operacji w Dolinie Bekaa. 9 czerwca 1982 r. zniszczono tam potężne zgrupowanie 19 stanowisk plot i SAM-ów, wykorzystując sztuczki techniczne, zagłuszanie, kamuflaż elektroniczny i bezpilotowe samoloty zwiadowcze symulujące falę atakujących myśliwców. Następnie zestrzelone zostały kompletnie zdezorientowane MiG-23 wysłane na pomoc. W całej wojnie nie strącono ani jednego izraelskiego myśliwca.

Z każdej wojny wybrano siedem szczególnie efektownych bądź trudnych akcji. Gra oferuje także trzy kampanie hipotetyczne, w których ponownie należy dołożyć Syrii, poganiać za Saddamem oraz przeszkodzić Libanowi w następnym ataku. Ponieważ toczą się w przyszłości, sprzęt do latania

Aby ustrzelić przeciwnika, trzeba wdać się w walkę kołową, wejść mu na ogon i wpakować w silniki koszerną amunicję.

jest nowocześniejszy, tutaj dopiero można polatać LAVI oraz F4 2000. Wiąże się z tym również lepsze uzbrojenie, użycie zagłuszania ECM i LANTIRN-u.

Gra oferuje trening. W teorii rewelacyjny – instruktor, gadki, różne sytuacje itp. Początkującym współczuję, bo nie można się z niego niczego nauczyć, a konieczność perfekcyjnego powtarzania poleceń przyprawia o ból głowy. Zaawansowanym nawet nie radzę podchodzić.

Rozdział 2

Jeśli udasz się na wojnę przeciw twemu wrogowi, a zauważysz, że koni, rydwanów i ludzi jest tam więcej niż u ciebie, nie lękaj się ich, gdyż z tobą jest Pan, Bóg twój, który cię wywiódł z ziemi egipskiej.

Pwt 20, 1

Na brak rydwanów w grze nie można narzekać. W kampaniach dostępnych jest siedem samolotów, dodatkowo w trybie multiplayer możemy polatać MiG-23 lub 29. W powietrzu spotkać można – w zależności od okresu – MiG-17, 19, 21, 23, 25 i 29, Su-22 i 24, Mi-24 oraz transportowe Tupolewy i Iljuszyny. Na ziemi czeka mnóstwo czołgów, stacje radarowe, stanowiska plot, budynki, antenki na budynkach, autostrady, wieże kontrolne lotnisk. Będzie nawet trzeba chronić izraelskie rodziny przed irackimi Scudami. Zasiąść możemy za sterami następujących maszyn:

MIRAGE III – pierwszy myśliwiec w wyposażeniu Heyl Ha'avir osiągający prędkość dwóch Machów. Podczas wojny sześciodniowej wykorzystywany był do osłony bombowców mających zniszczyć arabskie lotniska. Samolot wygrywał liczne pojedynki z MiG-21, był postrachem bombowców.

F-4E PHANTOM II – skonstruowany jako myśliwiec przechwytujący, przeznaczony do działań w szczególnie trudnych warunkach, szybko został zaadaptowany przez Heyl Ha'avir jako doskonały do celów rozpoznawczych oraz bombardowania na dalekich dystansach, mogący się odgryźć myśliwcom przechwytującym.

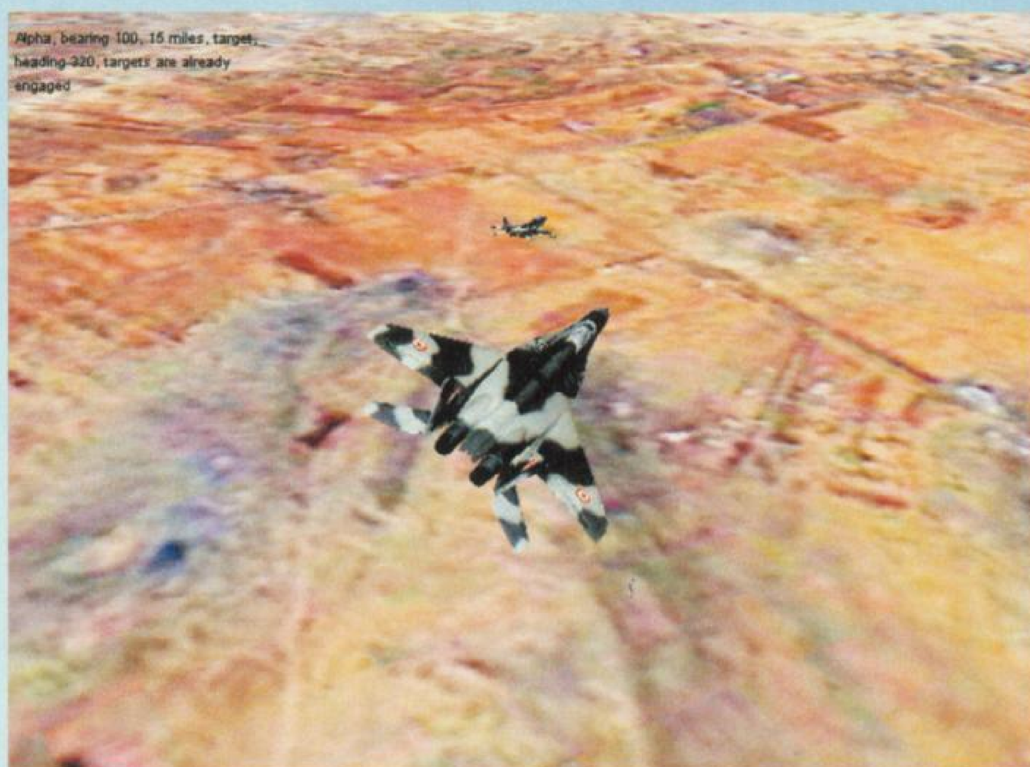
F-4E 2000 – wersja samolotu F4E udoskonalona dzięki zmodernizowanej awionice, co powinno przedłużyć żywotność ponad 100 tych maszyn do 2010 r.

KFIR – skonstruowany na bazie Mirage III izraelski jednomiejscowy myśliwiec z nowoczesną awioniką, wyposażony w silnik rakietowy (zamiast odrzutowego), z dodanym usterzeniem typu „kaczka", które poprawiło manewrowość. Samoloty w wersji początkowej, zwanej Nesher, zestrzeliły ponad 60 maszyn podczas wojny sześciodniowej. Na bazie tej konstrukcji powstało najnowsze dziecko Israel Aircraft Industries – Nammer.

F-15C – wielozadaniowy myśliwiec przewagi powietrznej, wykorzystywany zarówno do długodystansowych rajdów uderzeniowych, jak i do wywalczania panowania nad określonym obszarem. Istnieją też wersje przystosowane do szczególnie trudnych warunków pogodowych, panujących na Środkowym Wschodzie.

F-16D – wszedł do służby w Izraelu w 1987 r. Wersja F-16A zasłynęła podczas rajdu na iracki ośrodek badań nad bombą atomową pod Bagdadem, kiedy nie wykryte samoloty przeleciały ponad terytorium Jordanii.

LAVI – izraelski samolot wielozadaniowy, zmodernizowany F-16, ponownie wyposażony w rodzimą awionikę, z dodanym usterzeniem w układzie delta (pozwala osiągać większe kąty natarcia), ale o mniejszej prędkości. Oblatany po raz pierwszy w 1986 r. Po pół roku wstrzymano prace nad tym samolotem, koncentrując się na projekcie Nammer i kupując 100 egzemplarzy F-16C.





Rozdział 3

Kto się lęka, czyje serce drży, niech wraca do domu, by nie struchlało serce jego braci, jak jego.

Pwt 20, 9

Przed rozpoczęciem misji uważnie przeczytajcie zadania dla poszczególnych kluczy – streszczenie sytuacji wprowadzi Was w atmosferę misji; najważniejsze rzeczy są przedstawione w postaci punktów wymaganych do jej zaliczenia. Lecą zwykle trzy lub cztery formacje (po dwa samoloty) i każda ma precyzyjnie określone cele.

Misja nie zostanie zaliczona, jeśli wszystkie cele nie zostaną zniszczone. Teoretycznie obojętne, w której formacji się leci, ale w praktyce powinno się zacząć od dwójki Alfa, wykonać jej zadanie, przesiąść się do Beta, zrobić co trzeba i ewentualnie poszaleć jako Charlie czy nawet Delta.

Szczególnie ważne są klucze mające zniszczyć cele naziemne. W tym wypadku zwykle można sobie darować realizowanie zadań osłony i skupić się na zniszczeniu instalacji. Trzeba przyznać, że misje zaplanowane są porządnie, trasa wytyczona „z głową", a uzbrojenie najczęściej optymalnie dobrane. Niczego nie trzeba zmieniać, chociaż można.

Ani sprzymierzeńcy, ani wróg nie myślą. Skrzydłowy wykona polecenie, ale tylko jeśli dotyczy zaatakowania wrogiego samolotu. Trzeba przyznać, że robi to całkiem nieźle, chociaż czasem marnuje zbyt dużo czasu. Wykorzystujcie go jak najczęściej w walce powietrznej, zwłaszcza na dużych odległościach. Po co marnować własne rakiety, skoro obok leci cały zasobnik. Przy atakowaniu celu naziemnego przyjmijcie jednak zasadę Adama Słodowego – ZRÓB TO SAM. W przeciwnym razie w 60% przypadków skrzydłowy przygruchocze o najbliższą wystającą krawędź ziemi. W 10% może przywalić nawet w płaski teren! Lepiej próbować samodzielnie zniszczyć cel, a w przypadku rozbicia się lub wyczerpania amunicji, skorzystać z klawisza ESC i „przesiąść się" do maszyny skrzydłowego.

Nie grozi to sankcjami w punktacji, gdyż w grze życie własnych pilotów nie jest cenione. Nawet jeśli stracicie wszystkie samoloty, a ostatni



Podczas atakowania celu naziemnego przyjmijcie zasadę Adama Słodowego – ZRÓB TO SAM.

Punktowanie

Jest to taktyka atakowania czołgów wymyślona przez Amerykanów podczas wojny w Zatoce Perskiej, polegająca na odpaleniu Mavericka po namierzeniu każdego pojazdu. Precyzyjne naprowadzanie pozwala na eliminację celu z dużej odległości, bez zbędnego narażania własnych samolotów. W IAF pociski AGM-65 dostaje się dopiero w kampaniach fikcyjnych. Wystarczy przełączyć radar w tryb powietrze–ziemia (jeśli cel jest ruchomy, trzeba go poszukać w scanie dopplerowskim „Q"), namierzyć cel i poczekać, aż wejdzie w zasięg pocisku. Najlepiej robić to z dużej wysokości (powyżej 10 000 stóp), wtedy nie grozi nam, że Maverick rozbije się o któryś z pagórków. W tym wypadku obraz z kamery TV nic nie daje.

Bomby takie jak GBU lub pociski Popeye wymagają większych starań. Po włączeniu kamery najlepiej przełączyć się w tryb pełnoekranowy („Z"), maksymalnie powiększyć obraz, a następnie nakierować linie celownika na kółko obramowujące cel. Po spuszczeniu bomby możemy obserwować jej lot w kierunku oznaczonego obiektu i ewentualnie skorygować go. W praktyce, przy dobrym ustawieniu początkowym, nie jest potrzebna korekta lotu GBU.

W misjach historycznych można zrzucać wczesne serie MK albo odpalać niekierowane rakiety Zunni. O ile używanie tych pierwszych raczej nie sprawia kłopotu (nie mogą tylko być zrzucane pod zbyt dużym kątem), to odpalając Zunni zwróćcie uwagę na następujące sprawy:

- Naturalna reakcja gracza to odpalenie wiązanki rakiet w kierunku wrogiego pojazdu bez celowania. Minus tej taktyki – rzadko która trafia. Można spróbować wysłać serię tylko podczas przelotu równolegle nad trasą konwoju, kiedy wszystkie cele stoją w jednej linii. Taka sytuacja rzadko się zdarza, bo drogi w Ziemi Obiecanej są kręte i wąskie.
- Lepiej nadlecieć lotem koszącym (koniecznie szybko, bo inaczej „szyłki" podziurawią Was w oka mgnieniu), spokojnie naprowadzić celownik na cel i odpalić jedną rakietę dopiero wtedy, gdy będziecie pewni, że traficie. Jeśli wróg się porusza, musicie odmierzyć poprawkę, celując przed niego. Po zniszczeniu jedną rakietą jednego obiektu (zapewniam, że można dojść do wprawy już po godzinie treningu), prostujecie lot, wychodzicie ciasną pętlą w górę, w locie w dół wybieracie następny cel i tak aż do skutku. Zamiast pętli można próbować kombinowanego w dwie strony ciasnego zakrętu, jak kto woli – byle nie stracić wysokości.

rozbijecie, wbijając w ostatni z celów – misja zostanie zaliczona. Nie uważam, żeby służyło to budowaniu klimatu.

Jeśli wkoło lata dużo radzieckiego żelastwa, a Wam brakuje rakiet, możecie przestawić się na używanie działek (mój ulubiony element gry – bardzo dobrze zrealizowany) albo skierować nos samolotu prosto w ziemię, rozbić się i szybko przesiąść za stery skrzydłowego, który zwykle ma nie wykorzystane rakiety powietrze–powietrze.

Gra nie wymaga, aby konkretne formacje realizowały konkretne cele. Można wykonać robotę Delty, lecąc jako Bravo, o ile wystarczy amunicji.

Inne samoloty izraelskie zachowują się tak samo jak Wasi skrzydłowi. Rzadko współdziałające z Wami klucze sterowane przez komputer potrafią wykonać zadanie. Jeśli po zrzuceniu bomb chybią (w 9 przypadkach na 10), to zamiast zrobić nawrót i próbować zniszczyć cel z działka, wracają do bazy. Dlatego każde konieczne do wypełnienia misji zadanie musicie wykonać sami.

Rzadko dysponujecie aż takim uzbrojeniem, aby zbombardować trzy SAM-y, dwa pasy startowe i posłać do piachu 5 MiG plus samolot transportowy, więc musicie często „się przesiadać". Moim zdaniem to pomysł chybiony, ale niektórzy gracze go sobie chwalą. Nie da się ukryć – de facto dostajemy kilka „żyć".

Fakt, że utrata własnych maszyn nie pociąga żadnych restrykcji, na pewno zubaża grę (i bardzo ją ułatwia). Ponadto, jeśli na początku ktoś zdecyduje, że leci jako trzeci w kolejności, może długo nie mieć nic do roboty, bo trasa przelotu będzie tak dobrana, aby zadanie zdążyły wykonać dwie poprzednie dwójki.

Rozdział 4

O świcie spojrzał Pan ze słupa ognia i ze słupa obłoku na wojsko egipskie i zmusił je do ucieczki.

Wj 14, 24

Wielka szkoda, że podobne mankamenty występują również u wroga. Leci prosto, stacji RWR mu chyba nie zamontowano, bo rakiety na kursach zbieżnych trafiają ze skutecznością 90%. Pamiętajcie, że w pojedynku „head to head" można odpalić rakietę trochę wcześniej, zanim cel wejdzie w zasięg – przydaje się to zwłaszcza, gdy z ziemi wołają, żeby się streszczać, bo z drugiej strony nadlatuje następna chmara gojów. Ci mają zwyczaj wykazywać zadziwiającą celność w bombardowaniu lotnisk i zestrzeliwaniu zabłąkanych pilotów, których mamy chronić.

Wiąże się z tym następna uwaga. Podczas lotu można dostać komunikat „Do prowadzącego Bravo, nie zidentyfikowany kontakt w odległości 30 mil, kierunek 045, free to engage". Jeśli akurat lecicie z bombami, możecie zlekceważyć te samoloty, w najgorszym wypadku zajmie się nimi skrzydłowy. Jeśli zaś usłyszycie wołanie o pomoc, z bazy lub od pilota, którego macie osłaniać (np. transportowca z drużyną komandosów na pokładzie) – to znaczy, że coś idzie nie tak. Rzucajcie wszystko i wyrywajcie na dopalaczach w stronę zagrożenia, bo właśnie nadeszła ostatnia chwila, kiedy jeszcze można kogoś uratować. Najlepiej użyć rakiet, na działka zwykle jest za daleko.

Są w IAF sytuacje, w których traci się poczucie rzeczywistości – to pojedynki powietrzne. Na dalekich dystansach wróg leci prosto, ale gdy już go ujrzycie, zaczyna się karuzela. Rzadko uda się ustrzelić go rakietą, trzeba się wdać w walkę kołową, wejść mu na ogon i wpakować w silniki koszerną amunicję. Nieprzyjaciel nie działa agresywnie, ale za to ładnie umyka z celownika, ratując się ciasnymi zakrętami i wywrotami. Doskonała okazja, aby przećwiczyć wszelkie ofensywne manewry opisane w poradniku „Niebo dla każdego" (G 12/98 i 1/99). Trzeba tylko pamiętać o zmniejszeniu prędkości i wysunięciu klap, a wymanewrowanie czterech MiG-29 nie stanowi problemu. Radar najlepiej przełączyć w tryb TWS, a w walce kołowej nawet ACM.

Trudności mogą się pojawić w przypadku ranwersa – pedały orczyka działają do pewnego momentu i trzeba uważać na korkociągi. Odmierzanie poprawki zostało „skopane" – po najechaniu kółkiem na cel na pewno w nic nie trafimy – nie mówiąc o tym, że czasem (losowo) zachowuje się niezgodnie z prawami fizyki, błądząc po HUD-zie nie tam, gdzie powinno. Przy dochodzeniu wroga od godziny 6. najlepiej celować krzyżykiem nastawienia działka, a podczas ga-



niania się w zakręcie – uchwycić go na linii między krzyżykiem a kółkiem poprawki. Zwykle jedna seria wystarczy, aby coś zaczęło się dymić i nawet jeśli MiG nie rozpuknie się od razu, to zleci na ziemię albo stanie się łatwym łupem jednego z naszych pilotów.

Zarówno w walce kołowej, jak i przy atakowaniu celu naziemnego warto na początku misji lekko „unieść głowę". Kokpity zajmują na ekranie dość dużo miejsca i zza niektórych niewiele widać. Ustawienie głowy w pozycji trochę ponad górną krawędzią HUD-a znacznie poprawi widoczność. Trik ten przydaje się zwłaszcza w nowoczesnych samolotach, w których po przełączeniu radaru w tryb TWS nie trzeba go stale obserwować, bo cele zmienia się jednym klawiszem. Łatwiej także dostrzec krążące samoloty. Najlepiej wyśrodkować i unieść widok tak, aby na dole oparł się na krawędzi MFD z radarem – będziemy widzieć wszystko, co potrzebne.

Należy uważać na manewry wykonywane przez samoloty MiG. Czasem reagują wysokim yoyo, czasem próbują zwrotu bojowego, potrafią też schodzić spiralą na niski pułap, aby niespodziewanie zrobić wywrót i przemknąć tuż nad ziemią. Jeśli pójdziecie za

Podsumowanie

IAF to w miarę przyzwoity model lotu, kiepska AI, ciekawe zadania i niszczący klimat system ich wykonywania, a wszystko to we wspaniałej oprawie graficznej. 42 misje w kampaniach to trochę mało, wystarczą na 2 tygodnie średnio intensywnej zabawy. Polecam graczom zaczynającym swoją przygodę z podniebnym światem, pragnącym zakosztować czegoś bardziej skomplikowanego niż zręcznościówka.

wrogiem, nie zmniejszając ciągu, bez klap i hamulców, to kontakt z murawą macie zapewniony. I nic nie da obserwacja wysokościomierza, bo program sam decyduje, czy ma pokazywać radarowy czy barometryczny (nie zdziwcie się, jeśli będziecie lecieć POD poziomem morza, gdyż takie są warunki geograficzne rejonu).

Przy atakowaniu instalacji naziemnych działa się tradycyjnie. Jeśli to komputer prowadzi akcję SEAD, jestem w 100% pewien, że nie załatwi wszystkich SAM-ów i szyłek, które powinien. Gdy dolecicie do celu, czeka na Was kilka przeszkód. O dziwo, SAM-y i działka plot wykazują zalążki inteligencji. Jeśli nie wyłączycie radaru, spodziewajcie się rakiety. Łatwo jej uniknąć (wystarczy kilka zwrotów i wypuszczenie C&F). Ale już działka mogą Was nieźle pokiereszować, zwłaszcza przy utrzymywaniu wysokości 3000 i niskiej prędkości. Starajcie się nadlatywać nad cel na dopalaczach, nos utrzymujcie jak najdłużej poziomo, w ostatniej chwili lekko go opuśćcie, zrzucając bombę. Dzięki temu, nawet jeśli chybicie, możecie przez chwilę lecieć prosto (a nawet w dół, dla nabrania prędkości) i immelmanem powrócić nad cel.

Rozdział 5

Dwie rzeczy zasmuciły moje serce, a trzecia wzbudza we mnie gniew (...).

Syr 26, 28

Co prawda patch usprawnia pracę celownika działka oraz inteligencję przeciwnika, ale nie da się ukryć, że realizm w IAF jest przeciętny. Większość misji zaczyna się w powietrzu zamiast w hangarze i kończy też w powietrzu. Program nie wymaga, aby pilot wylądował żywy i zdrowy.

Wydaje się, że model lotu nie uwzględnia działania układu fly-by-wire, aczkolwiek nie udało mi się wprowadzić F-16 w korkociąg, co dobrze świadczy o programie. Samoloty stają się niestabilne podczas lotu z niską prędkością, efekty przeciągnięcia oddawane są poprawnie, można pokusić się o wykonanie np. dzwonu (świetny w walce z SI).

Blackout i redout czasami występują, czasem nie. W korkociąg można wpaść wyłącznie celowo, a wyprowadzić z niego maszynę jest bardzo trudno. Zdarzają się płaskie korkociągi! Lądowanie za to udaje się nawet wtedy, gdy posadzi się maszynę pod dość ostrym kątem na jednym z kół (bez podwozia także). No, ale za to gra uwzględnia konieczność używania spadochronów hamujących. Jak widać, są tu pomieszane ułatwienia z realizmem (czy też efekciarstwem).

Najwięcej uproszczeń zastosowano w odwzorowaniu awioniki. MFD wygląda tak samo w każdym samolocie, co najwyżej kokpit ma jeden ekran więcej lub mniej. Każdy pokazuje te same informacje, w tych samych punktach, podobnie zresztą jak HUD. I tak na przykład podczas lotu MiG-29 możemy zaobserwować tryb TWS albo STT, czyli lecimy syryjskim samolotem radzieckiej produkcji, wyposażonym w amerykański radar. Samoloty starsze różnią się od nowoczesnych jedynie brakiem konkretnych systemów (np. FLIR) lub podtrybów radaru, np. Mirage III ma 2, podczas gdy F-16 – 3. Systemy dla różnych samolotów również wyglądają identycznie. Latamy np. samolotem z udoskonaloną izraelską awioniką, ale ulepszeń nie widać, wszystko działa w prosty sposób, bez problemów wykrywa cele. Samoloty przeciwnika nie zagłuszają namiaru, więc zgubić go można tylko, gdy stracimy cel ze stożka.



W żadnym kokpicie nie działa kompas zegarowy. Skuteczność działka zadziwiająca – ma bardzo duże pole rażenia, z niewielkich odległości wcale nie trzeba celować. Seria na ślepo wystarczy, aby wróg zaczął dymić. Identyfikacja swój–obcy odbywa się automatycznie na HUD-zie i nie wymaga żadnej pracy. Dobrze, że radar nie pokazuje nazwy celu... Natomiast wróg jest doskonale widoczny, w walce manewrowej łatwo rozpoznać zarys konstrukcji i typ samolotu.

Pozytywne cechy IAF to dokładne odwzorowanie kokpitów (łącznie z napisami po hebrajsku nad poszczególnymi elementami) oraz odmienne zachowanie samolotów w powietrzu. Ciekawostką jest fakt, że po zbombardowaniu jednego ze stojących w szeregu samochodów w niebo bucha dym uniemożliwiający zniszczenie stojących obok – trzeba poczekać, aż zgaśnie albo niszczyć je po kolei (następny stoi pod bokiem dymiącego). Nic na oślep!

Odniosłem wrażenie, że poziom trudności został specjalnie „uśredniony", by zachęcić graczy mniej obeznanych z symulatorami, ale żeby zaawansowani także mieli zabawę. I to się udało, z jednym zastrzeżeniem – maniacy tysiąca klawiszy i perfekcyjnego odwzorowania każdego systemu niech sobie darują. Tu nie ma takiej dokładności jak w F-18 Korea czy Su-27. IAF to gra zgrabnie łącząca elementy symulatora z rozrywką polegającą na szybkiej orientacji w powietrzu i likwidowaniu nadmiaru samolotów przeciwnika.

Szkoda tylko, że czasami ma się wrażenie, iż sytuacje w każdej misji zostały dokładnie wyreżyserowane. Brakuje elementu zaskoczenia, improwizacji. Gadki są nagrane w całości, „odpalają się", gdy dotrzecie do konkretnego punktu albo gdy wróg zbliży się za bardzo do osłanianego obiektu. Piloci cieszą się z zaliczonych celów na kilka różnych sposobów, ale nie brzmi to przekonująco, zbyt często się powtarzają. Nie uniknięto sztuczności, gra nie odwzorowuje pola walki, co dzisiaj powinno być standardem. IAF klimatem przypomina stare symulatory (z okresu F-19 SF), choć to nie pole walki miało być celem symulacji, tylko koordynacja działań formacji samolotów.

Yennefer

Piloci Izraelskich Sił Powietrznych

Słyną ze swego wyszkolenia, brawurowego planowania i perfekcyjnego współdziałania przy wykonywaniu zadań, co zaowocowało kilkoma spektakularnymi akcjami w historii izraelskiego lotnictwa. Za rekomendację niech wystarczy fakt, że podczas wojny w Zatoce Perskiej Izrael zagroził Jordanii, iż jeśli nie zezwoli na przeloty samolotów Heyl Ha'avir (oficjalna nazwa Izraelskich Sił Powietrznych) nad swoim terytorium, może pożegnać się z własnymi bazami lotniczymi.

IAF pozwala wziąć udział w historycznych wydarzeniach, na dodatek zmusza nas do przetestowania „na własnej skórze" konieczności współdziałania zarówno pary samolotów, jak i różnych kluczy.



EA/Pixel Team 1998

IPS CG

Grafika: 80%

Dźwięk: 69%

Ogółem: 75%

Wymagania sprzętowe:
P200 MMX, 32 MB RAM, karta graficzna 4 MB, CD-ROM 8×, Windows 95



FALLOUT 2

Krzywdziłem ludzi. Napadałem spokojne osady i porywałem mieszkańców, by sprzedać ich w niewolę. Do dzisiaj mam wytatuowany na ramieniu znak Łowcy Niewolników. Ale teraz jestem już innym człowiekiem. Śpiewają o mnie pieśni, a legendy o moich czynach opowiadane są w miastach i osadach. Nazywają mnie Obrońcą i Tarczą Nadziei.

Fallout 2 to gra bardzo złożona, ale na szczęście niezbyt skomplikowana. Aby ją pomyślnie ukończyć, nie trzeba wykonywać wszystkich zadań zlecanych przez różne osoby na całym świecie. Ba, można w ogóle nie zwracać uwagi na większość zleceń! Tylko że wtedy cała zabawa traci sens, gdyż urok tkwi w stopniowym poznawaniu praw rządzących światem Fallouta oraz rozwiązywaniu intryg różnego rodzaju. Zanim jednak zabierzemy się za rzeczy tak poważne jak ratowanie świata, należy stworzyć bohatera, bowiem (jak najczęściej w RPG) bohaterowie przygotowani przez autorów gry nie należą do najsilniejszych.

Kreacja bohatera

Przede wszystkim obdarzamy naszego herosa specjalną cechą Gifted. Oznacza to, że wszystkie jego cechy główne rosną o 1 punkt. Jako drugą cechę specjalną radzę wybrać Fast Shot. Podczas walki będzie spełniała ważną rolę, pozwalając bohaterowi na szybsze strzelanie (1 punkt akcji mniej) z broni każdego rodzaju.

Przydzielanie punktów cechom głównym to rzecz dyskusyjna. Skoncentrowałem się na Percepcji oraz Zręczności (dają celność strzału, decydują o kolejności wchodzenia do walki i liczbie punktów akcji), rozwijając je do maksimum. Ważna jest też Wytrzymałość, bo od niej zależy liczba punktów życia (Wytrzymałość ustaliłem na 7). Z kolei Inteligencja decyduje o tym, jak szybko bohater będzie awansować z poziomu na poziom oraz ile przy okazji dostanie punktów potrzebnych do rozwijania zdolności (Inteligencję ustaliłem na 8). Siła co prawda nie wpływa na skuteczność w walce na odległość, ale i tak ma wielkie znaczenie. Otóż osobnik o małej Sile może nie być w stanie posługiwać się bronią bardziej skuteczną i uniesie tylko niewielki ciężar (Siłę ustaliłem na 6). Postanowiłem stworzyć postać, która będzie miała życiowego pecha (Szczęście – 2), niezbyt charyzmatyczną (Charyzma – 4).



Teraz trzeba wybrać trzy zdolności, które dla naszego bohatera staną się najważniejsze. Proponuję Small Guns (gdyż bardzo, bardzo długo będzie to broń podstawowa), Energy Weapons (najpotężniejsza broń w grze) oraz Barter (bez smykałki do handlu trudno nam będzie, przynajmniej na początku, związać koniec z końcem).

Kreowanie postaci na tym się nie kończy. Bohater przez cały czas poddawany jest przemianom, dzięki możliwości wyboru cech dodatkowych (Perks), które pojawiają się co trzy poziomy doświadczenia. Wydaje mi się, że najlepiej obdarzyć postać cechami Fast Move (możliwość wykonania podczas tury dwóch dodatkowych kroków, bardzo ważna w walce z groźnymi przeciwnikami) oraz Bonus Rate to Fire (liczba punktów akcji przeznaczonych na strzał z każdej broni spada o 1; sumuje się to z Fast Shot).

Wybrałem również Awareness – niezwykle przydatną zdolność pozwalającą na określenie liczby punktów ży-

cia każdego wroga oraz pokazanie, jaką bronią on dysponuje. Ta cecha bardzo pomaga przy planowaniu strategii walki. Ciekawa jest też Lifegiver, pozwalająca bohaterowi otrzymywać 4 dodatkowe punkty życia na każdym poziomie.

Kreacja postaci wg Alexa

Moja postać w szczegółach różni się od zaproponowanej przez Jacka. Tak samo jak on wybrałem specjalne cechy Fast Shot i Gifted. Muszę jednak uprzedzić, że gra z Fast Shot staje się nudniejsza i nie można mierzyć w określone części ciała przeciwnika.

Punkty rozdzieliłem między cechy główne trochę inaczej. Inteligencja 10 pozwala na najszybsze awanse i największą rozbudowę zdolności postaci, zubożonych przecież przez wybór Gifted. Zręczność 10 to konieczność – daje maksymalną liczbę punktów akcji. Moja postać miała Siłę na poziomie 10, ale chyba lepiej ustalić na 6, bowiem pod koniec gry, gdy znajdziemy Power Armor (lub zbroje bardziej zaawansowane), dostaniemy dodatkowe 4 punkty Siły. Rozdział pozostałych punktów pozostawiam uznaniu graczy, z tym że radzę postawić na Wytrzymałość. W drugiej kolejności powinna iść Percepcja – większość walk i tak toczymy na niewielkim dystansie, choć myślę, że strzelanie z daleka może być skuteczną taktyką. Charyzma wpływa głównie na liczbę postaci mogących się do nas przyłączyć (max. 5), warto ją mieć na poziomie minimum – 4 (2 postacie). Szczęście określa szanse na krytyczne trafienie oraz krytycze pudło, mój bohater miał wartość 2 i w początkowej fazie gry, gdy jeszcze nie potrafił posługiwać się bronią, zdarzało się, że pistolet wybuchał mu w rękach.

Na temat zaznaczania najważniejszych zdolności (Tag) w pełni zgadzam się z Jackiem. Tu kilka uwag o samych zdolnościach: zupełnie nieprzydatne są Doctor i First Aid. Nie miałem też wielkiego pożytku ze Speech (0% przez pół gry...) i Gambling. Steal nie próbowałem, ale podobno nie działa w sposób zadowalający nawet gdy jest bardzo rozbudowana. Traps jest bez znaczenia, podobnie jak Meelee Weapons. Unarmed natomiast przydaje się w San Francisco i NCR w pojedynkach na ringu. Bardzo ważny jest Lockipick, można eksperymentować ze Sneak (jeśli niezauważeni zbliżymy się do jakiejś postaci i zabijemy ją w pierwszej rundzie, nie wywoła to alarmu wśród jej kolegów). Niezwykle ważna jest Outdoorsman, dzięki której możemy unikać nie chcianych spotkań w podróży – np. przy wchodzeniu do bazy w Navarro, gdzie okolice patroluje silnie uzbrojony oddział Enklawy. Bardzo przydaje się też Repair, natomiast z Science miałem mniej pożytku niż w pierwszej części gry.

Na koniec ważna uwaga: poziom wszystkich cech nie jest limitowany liczbą 100, tylko 300! Co prawda awansowanie powyżej 100 jest bardzo utrudnione, np. powyżej 150 awans o jeden punkt kosztuje 4! W ten sposób powinno się rozwinąć cechy związane z walką, gdyż wtedy zwiększa się szansa krytycznego trafienia z mierzonego strzału, jeśli... dysponujemy możliwością mierzenia. Z kolei Perks zwiększają poziomy pewnych cech drugorzędnych o jakąś wartość i dla programu „jest obojętne", czy zwiększamy z 70 na 90 czy ze 110 na 130. Z tego wniosek, że opłaca się wybierać Perks w sytuacji, gdy cechę mamy na poziomie 100 i wyższym, awans bowiem drogo by nas kosztował.

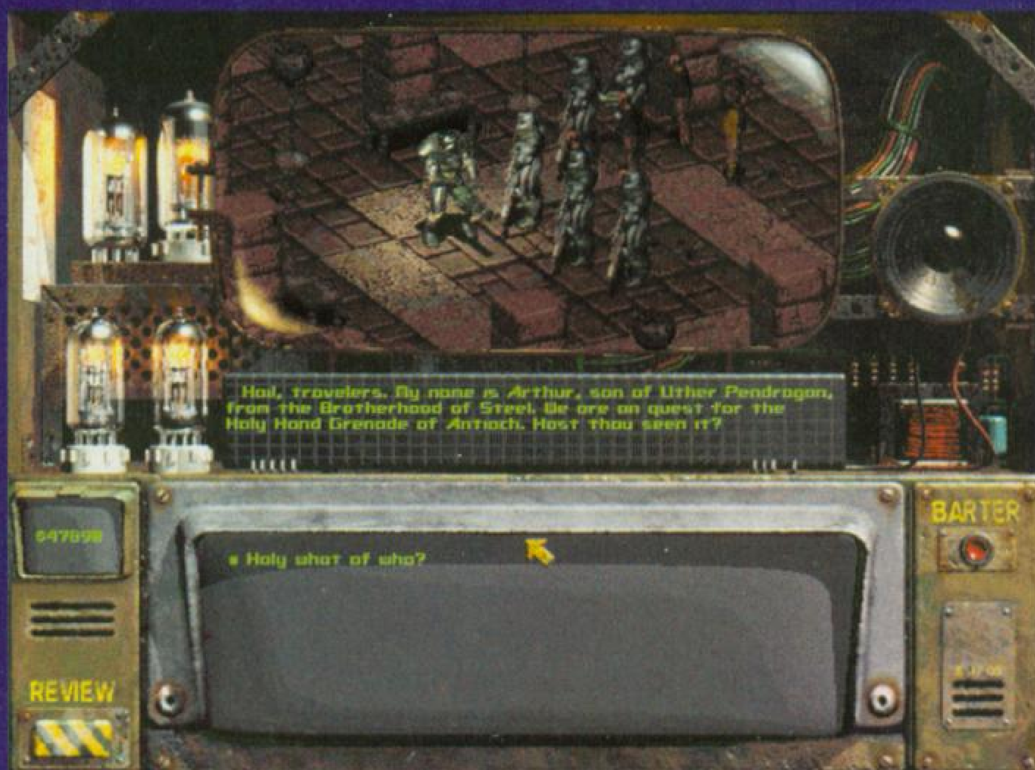
No właśnie – Perks. Radzę dwukrotnie wybrać cechę Swift Learner, która za każdym razem o 5% zwiększa wszystkie zdobyte przez nas punkty doświadczenia. Na dodatek wysoka Inteligencja... i nasz bohater będzie śmigał z poziomu doświadczenia na poziom – moja postać skończyła grę na 32.

Polecam też Action Boy (można wybrać 2 razy) dodający po 1 Punkcie Akcji. W ten sposób bohater będzie dysponował aż 12 AP, a gdy zażyje Jet (tylko w przypadkach krytycznych!) wartość ta urośnie do 14. Do tego oczywiście Bonus Rate to Fire i już można strzelać 6 razy w serii.

Pozostałe Perks nie są aż tak ważne. Polecam Dodger, zwiększający Armor Class o 5. Przydaje się Awaraness, o którym pisze Jacek. Warto używać Perks zwiększających o 1 te nasze cechy główne, które jeszcze nie są na poziomie 10 (Add...).

Cecha Fast Shot pozwala na szybsze strzelanie z broni każdego rodzaju.

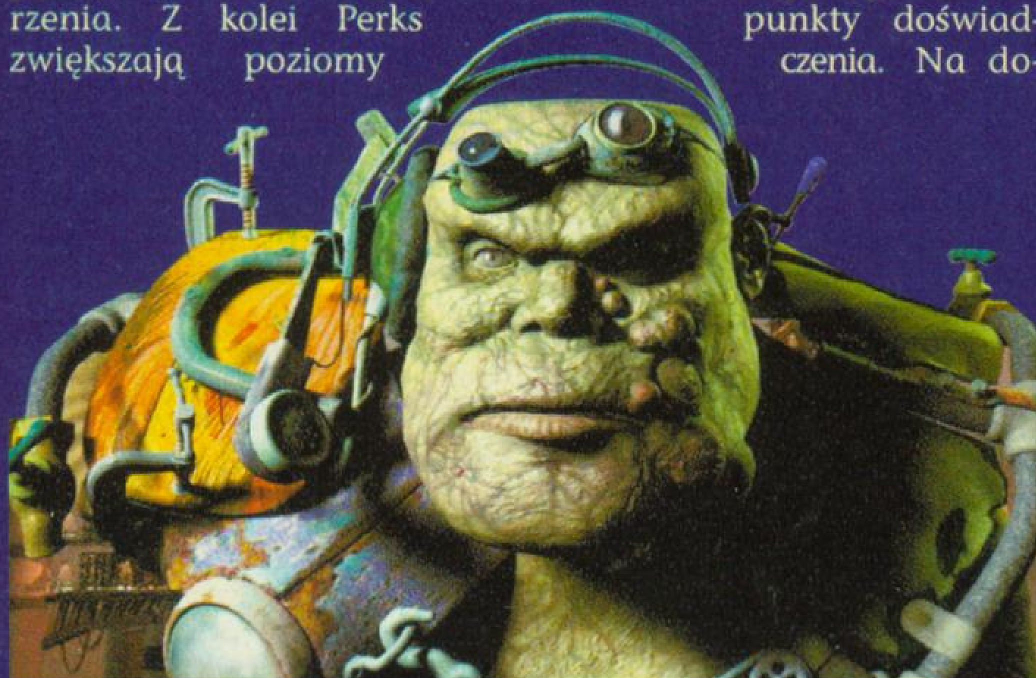




Walka

Walki w Falloucie 2 zdarzają się bardzo często i równie często nie są łatwe. Nie powtarza się już sytuacja z Fallouta, gdy postać odziana w Adv. Power Armor i dysponująca najlepszą bronią była w zasadzie nie do ruszenia. Tutaj bardzo rzadko możemy być pewni zwycięstwa. Przyczyn jest kilka.

Po pierwsze, w niektórych przypadkach można mówić o sporej inteligencji komputera (wysyła w zagrożony punkt wszystkich sprawnych żołnierzy). Po drugie, przeciwnicy są naprawdę silni, a pokonanie kilku strażników obleczonych w Power Armor, z plazmowymi karabinami w dłoniach nie jest wcale łatwe. Po trzecie, trudno znaleźć naprawdę skuteczną broń, która pozwalałaby na psychiczny komfort.



Dzięki Awaraness poznasz siłę i słabość swych przeciwników: liczbę ich punktów życia oraz uzbrojenie.

Taktyki walki

1. Trzeba się dobrze przygotować do trudnej walki, czyli doprowadzić do porządku zdrowie, załadować broń, sprawdzić, czy wystarczy medykamentów i amunicji.
2. Nie wolno stać się łatwym celem. Trzeba się chować w odnogach korytarzy lub za meblami (jeśli to możliwe).
3. Czasem w trakcie walki opłaca się obszukać zabitych wrogów lub zajrzeć do skrzyni czy szafy (chociaż strzelają do nas). Taki manewr powinno się stosować tylko wtedy, gdy jest szansa na znalezienie broni dużo skuteczniejszej niż ta, którą mamy.
4. Trzeba szanować swoich przyjaciół. To nie jest świat fantasy i martwa postać nie zostanie w cudowny sposób ożywiona. Zabity przyjaciel pozostanie na polu bitwy, nie pomoże w dźwiganiu ciężkich przedmiotów ani nie weźmie udziału w następnych potyczkach.
5. Najgroźniejszego wroga należy zlokalizować i zlikwidować w pierwszej kolejności. Może to być na przykład facet z bazooką, która jest bardzo groźną bronią.
6. Niekiedy da się tak ustawić swą postać, by wrogowie blokowali się nawzajem (najczęściej w drzwiach). To bardzo ważne – najgorzej jest, gdy postać zostanie otoczona.
7. Niektórzy przeciwnicy są szczególnie wrażliwi na pociski pewnego rodzaju. Na przykład strzał z lasera odbierze im kilka Punktów Życia, a strzał z karabinu – kilkadziesiąt. Trzeba wypróbować broń różnego rodzaju i dostosować jej używanie do typu wroga.
8. Dzięki losowym spotkaniom w podróży można zdobyć bardzo dobrą broń. W ten sposób zyskałem krabin snajperski, pokonując trzech wrogów (z trudem, bo miałem tylko marniutki pistolet), tak zdobyłem miniguna, bazookę, pierwszy karabin laserowy, a potem Pulse Pistol. Czasem warto powłóczyć się trochę po bezdrożach, korzyści mogą być duże. Nie mówiąc już o tym, że tak zdobyte dobra można z zyskiem sprzedać.



Broń

Broni jest w Falloucie mnóstwo, ale większość nie jest warta uwagi. Szybko staniemy przed dylematem: co zatrzymywać, a co sprzedać? Liczy się nie tylko skuteczność broni, ale również dostępność przeznaczonej dla niej amunicji. Zanim zdobyłem pierwszy karabin plazmowy, posługiwałem się najlepszym chyba pistoletem w grze (223 Pistol) oraz karabinem snajperskim, a potem karabinem Light Support Weapon. Wszystkie strzelają pociskami 223, powszechnie dostępnymi.

Light Support Weapon można nabyć w sklepie w NCR. Jest to broń niezwykle skuteczna, czasem lepsza od karabinów plazmowych. Na pewno możemy od czasu do czasu skorzystać z miotacza ognia. To, co prawda, sprzęt bardzo niewygodny (zasięg zaledwie 5 pól), ale za to skuteczny przeciwko większości wrogów. Można też zastanowić się nad używaniem bazooki (zwłaszcza gdy bohater ma cechy Fast Shot i Bonus Rate to Fire), jednak trzeba pamiętać, że po każdym strzale trzeba ją przeładowywać. Jej zaleta – duże pole rażenia.

Bardzo spodobał mi się dziwnie wyglądający pistolecik YK-32 Pulse Pistol (amunicją jest Micro Fusion Cell), z którego mój bohater mógł wystrzelić 5 razy w każdej turze, w dodatku bardziej skuteczny od karabinu plazmowego, przynajmniej w konfrontacji z przeciwnikami ubranymi w Power Armor.



Taktyka walki i rodzaje broni wg Alexa

Przedstawione przez Jacka uwagi są słuszne, chciałbym je jednak uzupełnić.

1. Jeżeli przeciwnik stoi przed Tobą w drzwiach, to zazwyczaj inni wrogowie nie ruszają się z miejsca! Oznacza to, że gdy go zabijesz zaczną biec do Ciebie.
2. W ciężkich walkach (baza Supermutantów, Navarro, Enklawa) lepiej trzymać się w pobliżu schodów/windy i, gdy Twoja postać osłabnie, uciekać, podleczyć się w spokojnym miejscu i wrócić. W Falloucie 2 trzeba wiedzieć, kiedy uciekać.

Uzbrojenie. Spośród broni lekkich preferowałem CLAWS i jego mocniejszą wersję, Pancor Jackhammer – obie traktowane jeszcze jako Small Guns, strzelające pociskami do shotguna, ale mogące bić seriami! Miotacz płomieni to potężna broń, ale zupełnie nieskuteczna w starciu z opancerzonymi wrogami (zabiera 2–3 punkty



życia...), w dodatku bardzo ciężka. Najlepszą bronią w grze jest Pulse Rifle, choć na opancerzonych wrogów lepszy jest Gauss Rifle. Pod koniec zabawy można przy zabitym członku obstawy Horrigana znaleźć Turbo Plasmę, mocniejszą od zwykłej, ale strzelającą za tyle samo AP. Zawiodłem się na Gatling Laserze. Potężną bronią jest Vidicator Minigun, niestety używa nietypowej amunicji 4,7, ale za to supermutant Marcus potrafił nim zadać 870 punktów obrażeń (!), a widziałem screenshot z obrażeniami ponad 2000!!! To broń zadająca najpotężniejsze rany.

Sklepy

Handel w Falloucie 2 jest bardzo ważny, ale głównie na początku rozgrywki. Później



Rozkaż swoim przyjaciołom, by strzelali tylko wtedy, gdy mają pewność, że Cię nie zranią.

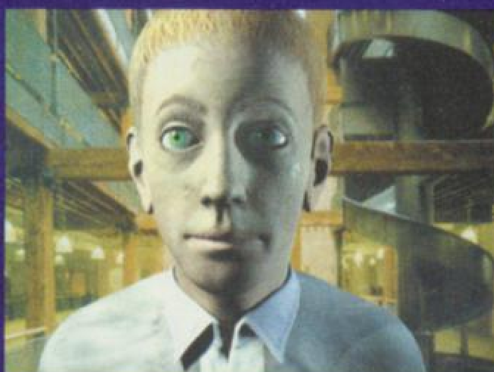
pieniądze i sprzęt stają się coraz łatwiej dostępne. Dokonując zakupów, starałem się pamiętać o kilku zasadach. Po pierwsze, zawsze trzeba mieć jak najwięcej pieniędzy, a nie przedmiotów, czyli u sklepikarzy należy sprzedawać za gotówkę, a nie wymieniać na inne towary. Kiedy potrzebujemy nowej broni, trzeba wymieniać na nią zbędny sprzęt, a nie kupować ją za gotówkę.

Po drugie, wszędzie, gdzie tylko się da, należy kupować Stimpaki. Ich liczba w grze jest ograniczona, ale bardzo się przydają podczas cięższych walk [dobrze też spełniają rolę pieniędzy, bo nic nie ważą; lepiej mieć 10 Stimpaków niż bezużyteczny miotacz płomieni – Alx]. Po trzecie, nie wolno rzucać się na pierwsze z brzegu innowacje, bo naprawdę dobry sprzęt zdobywa się w walce. Po czwarte, trzeba oglądać różne półki, bo są na nich różne przedmioty. Po piąte, kupować potrzebną amunicję, zwłaszcza gdy korzysta się z karabinu maszynowego, który zużywa jej bardzo dużo. Po szóste, zawsze uzupełniać zapasy dynamitu, sznurów oraz Rad-away (po jednej sztuce wystarczy).



Reputacja

Tym, którzy grali w Fallouta, nie muszę przypominać, że lepiej być dobrym niż złym. Czasem jednak czyhają na nas drobne pokusy, w ten sposób stałem się Łowcą Niewolników (potem jednak nawróciłem się i usunąłem swoich bossów oraz kolegów po fachu).



Bez bicia też przyznam, że zdarzyło mi się zabić sklepikarza w Reno i zabrać mu cały towar (a było go mnóstwo!). Musiał to być jednak człowiek niepopularny wśród bliźnich, gdyż jego śmierć nie popsuła mi opinii i nie spowodowała ataku strażników. Jednak zawsze (poza drobnymi wyjątkami) należy kierować się zasadą nieszkodzenia ludziom dobrym i neutralnym. Po pierwsze – miło być miejscowym idolem, po drugie – lepiej otrzymać zlecenie wykonania ważnej misji niż kulę w łeb.

Przyjaciele

W Falloucie 2, tak jak w części pierwszej, przyjaciele bohatera radzą sobie na polu bitwy sami. Całe szczęście, że tym razem możemy wydać im pewne polecenia oraz uzbroić i opancerzyć wedle woli [Choć to wyjątkowo trudne, możemy bowiem nakazać tylko użycie NAJLEPSZEJ broni określonego rodzaju. Jeśli więc program uważa za najlepszą nie tę, której chcemy użyć, trzeba odebrać przyjacielowi broń, pozostawiając tylko tę właściwą – Alx]. Musimy jednak koniecznie dopilnować kilku spraw: dawać przyjaciołom broń, z której potrafią korzystać, nie żałować pieniędzy na potrzebne rzeczy, zakazać użycia broni, kiedy może to zagrozić bohaterowi (serie z karabinu maszynowego mają niemiły zwyczaj kosić, kogo popadnie), kazać im uciekać, kiedy są poważnie ranni.

Bardzo często zdarza się, że przyjaciele przeszkadzają nam w poruszaniu się po domach. Wtedy trzeba ich lekko popchnąć (rozkaz ze strzałką i dłonią). Jednak lepiej unikać tego rodzaju niespodzianek (np. zaklinowanie bohatera między szafą a ścianą) i wydać przyjaciołom rozkaz czekania. Są ważni nie tylko w walce, ale i jako juczne osiołki. W końcu kto poniesie te sterty karabinów i amunicji, zdobyte na wrogu?

[W grze pojawia się wielu przyjaznych NPC-ów. Od początku do końca naszym wiernym druhem może być Sulik. Początkowo wspaniałym kompanem jest deathclaw Gorris, niestety, nieopancerzony i walczący wręcz, co nie wróży mu długiego życia w końcówce gry. Ale za to, jeśli nie mamy zainstalowanego patcha do gry, przyłącza się do nas niezależnie od tego, czy mamy miejsce dla dodatkowej postaci, czy nie.

Zdecydowanie najlepszym kompanem jest supermutant Marcus, którego wyszkolenie w obsłudze broni ciężkiej i energetycznej jest imponujące. Jedyna jego słabość to brak zbroi – trzeba go chronić przed wrogami uzbrojonymi w miotacze płomieni! Mogą się też do nas przyłączyć 2 cybernetyczne psy (Navaroo i NCR), kupiec Vic (Den), naukowiec Myron („stajnie" przy New Reno), barman Cassidy (Vault City), ghoul Lenny (Gecko) i robot Skynet (Sierra Army Depot). Specyficznymi towarzyszami są Miria i Davin z Modoc, dzieci Grishama (gdy ktoś próbuje wykorzystać je seksualnie, do akcji wkracza tatuś i zmusza do ożenku – nic dobrego z tego towarzystwa nie wynika). W jednym z „random encounters" spotkamy psa Dogmeata z pierwszej części gry! – Alx].

Zlecenia

Wśród zleceń powierzanych nam przez różne osoby znajdą się też misje sobie przeciwstawne. Uwolnienie więźnia z Vault 13 wywoła wrogą reakcję zamieszkujących go Deathclaws, ale więzień mówi tak przekonująco! Jeżeli nie wiemy, czy warto przyjąć zadanie, najlepiej spojrzeć na wskaźnik reputacji. Jeśli obniża się, to znak, że nie pracujemy dla właściwej strony.

W Falloucie 2 jest sporo zadań do wykonania, a sam program niestety zapisuje je w notatniku w sposób bardzo uproszczony. Dlatego radzę prowadzić własne notatki, w których trzeba zaznaczyć, dla kogo mamy wykonać pracę (i gdzie on mieszka, żeby potem nie przeszukiwać domów), na czym ona polega oraz bardziej szczegółowe wskazówki, jeżeli pojawiły się w rozmowie.

Jacek Piekara

Wysoka radiacja!

Fallout 2 jest znakomitą grą, zapewniającą rozrywkę na długie dni. Wielka szkoda że to programistyczny bubel. Siłą programu jest scenariusz, dialogi i wciągająca intryga. Nie jest to gra nowatorska, zaledwie powtórzenie (czasem nawet zbyt dosłowne) pomysłów z części pierwszej. Strona multimedialna też nie budzi zachwytu. Pomimo to Fallout 2 zapewnił sobie miejsce wśród najciekawszych gier najciekawszego przecież gatunku.



Interplay/Black Isle 1998

CD Projekt

Grafika: 71%

Dźwięk: 65%

Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe:
P133, CD-ROM 4×, 16 MB RAM, Windows 95/98

Coraz wyższe i coraz szybciej zmieniające się wymagania sprzętowe gier oraz nie kończące się kontynuacje starych przebojów... To znak naszych czasów.



People's General

People's General to najnowsza gra cieszącej się dużym powodzeniem serii strategicznej wydawanej przez firmy SSI i Mindscape. Scenariusz tym razem koncentruje się nie na II wojnie światowej (najczęstszym temacie Generałów), ale na wydarzeniach z niedalekiej przyszłości (początek XXI wieku) w rejonie Azji Wschodniej.

People's General, podobnie jak poprzednie odcinki serii, jest grą strategiczną z podziałem na tury. Uproszczony system walki lokuje ją na pograniczu - między strategią poważną a rozrywkową. W PG zastosowano engine prawie identyczny jak w Panzer General II.

Kampanie

Wadą poprzednich części serii była stosunkowo niewielka liczba scenariuszy. W efekcie dostawaliśmy interesującą grę, po której zostawał pewien niedosyt... W tym przypadku nie ma jednak na co narzekać. Na graczy czeka 9 kampanii.

Western Long Campaign (18 scenariuszy) - interwencja amerykańska we wschodniej Azji, mająca powstrzymać atak sił chińskich; rozpoczyna się od walk w Korei.

Eastern Long Campaign (18) - atak Chin na WNP, którego celem jest zlikwidowanie zagrożenia tyłów podczas podboju południowo-wschodniej Azji.

Railroaded (6) - siły ONZ atakują rosyjskich rebeliantów i ich chińskich sprzymierzeńców w rejonie kolei transsyberyjskiej.

New World Order (4) - wietnamska próba podboju południowo-wschodniej Azji.

Korea Revisited (3) - siły ONZ składające się głównie z wojsk amerykańskich próbują powstrzymać Chiny w południowej Korei.

Western Campaign (11) - wojska amerykańskie mają zatrzymać siły chińskie w południowo-wschodniej Azji, a później uwolnić chińskie państwa „satelickie".

Eastern Campaign (12) - atak chiński od Uralu aż do Azji Południowo-Wschodniej i Korei.

Western Mini-campaign (6) - kontrofensywa amerykańska przeciw armii chińskiej na Syberii.

Eastern Mini-campaign (6) - atak chiński na południowo-wschodnią Azję i Koreę.

Otrzymujemy dużą liczbę scenariuszy, na dodatek bardzo urozmaiconych, co wynika z całkiem odmiennych warunków rozgrywania kampanii, zależących od jakości technicznej i wyszkolenia dostępnych dla każdej strony jednostek. Oczywiście (jakże mogłoby być inaczej!), najlepsze wyposażenie i poziom wyszkolenia mają jednostki amerykańskie, gorzej jest z chińskimi (ale mogą być bardzo liczebne!) i rosyjskimi. Najsłabsze są koreańskie i wietnamskie.

Oczywiście gra oferuje także edytor scenariuszy.

Standard

Nadal obowiązuje podział na jednostki podstawowe, które można przenieść do kolejnego scenariusza i pomocnicze, uczestniczące tylko w danej bitwie. Zwiększyła się liczba jednostek podstawowych, pomocnicze pojawiają się okazjonalnie, niekiedy jako wsparcie wysyłane przez dowództwo.

Zwycięstwo zależy od zdobycia punktów kluczowych. Liczba tur, w których uda się osiągnąć cel, określa jego jakość. Za znakomite osiągnięcia jesteśmy czasem nagradzani prototypową jednostką.

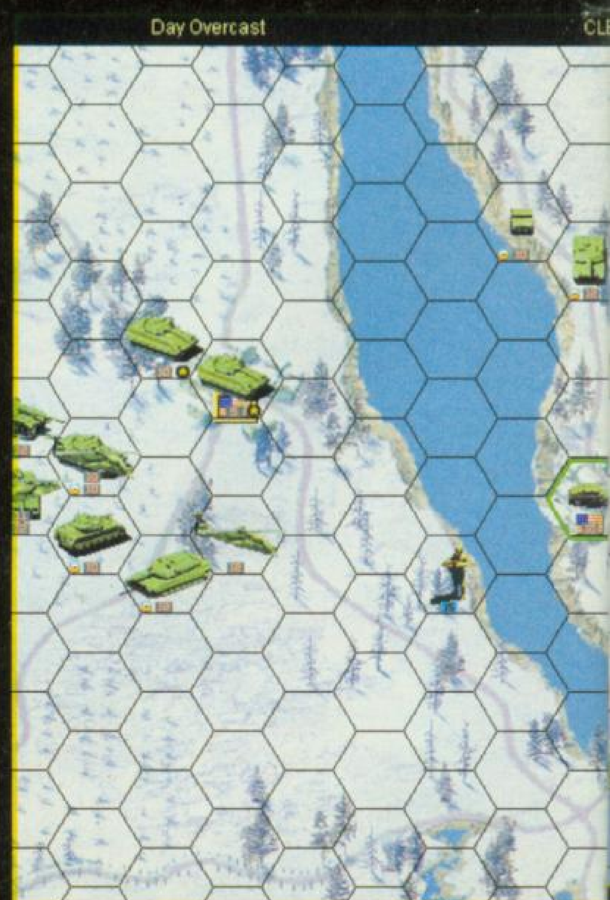
Cechą charakterystyczną nowej generacji Generałów są dodatkowe parametry oddziałów, zwiększające ich możliwości taktyczne. W PG po raz pierwszy możemy kupować 2 podstawowe umiejętności, np. combat support (jednostka wsparcia otrzymująca dodatkową amunicję oraz pełne - ponad 10 - uzupełnienia podczas walki). Ponadto doświadczone oddziały mogą dostać promocję na jednostki dowodzenia, co oznacza dwie dodatkowe umiejętności (jedna zależy od klasy oddziału, druga dobierana jest losowo). Klasyką w serii jest możliwość zwiększania liczebności oddziałów w zależności od poziomu doświadczenia... Ponadto niektóre jednostki mają umiejętności specjalistyczne zależące od typu sprzętu, np. River Assault (oddział traktuje rzeki jak zwykły teren, może też atakować wroga podczas przeprawy).

Punkty prestiżu pozwalają na zakup nowych jednostek, wymianę sprzętu między kolejnymi bitwami kampanii i dosyłanie uzupełnień podczas walki (im bardziej doświadczona jednostka, tym większy koszt).

Jednostki różnią się stopniem wyszkolenia. Możemy kupować rekrutów, weteranów lub elitarnych żołnierzy (tych ostatnich nie mogą nabywać siły koreańskie, wietnamskie i chińskie).

Uzupełnienia jednostek (szczególnie tych droższych, np. śmigłowców) podczas walki należy kupować tylko w razie wielkiej konieczności, ponieważ przy przejściu do kolejnego scenariusza dostajemy je za darmo...

Podstawową zmianą w engine People's General jest sposób wykorzystania sił powietrz-



Najlepsze wyposażenie i poziom wyszkolenia mają jednostki amerykańskie, gorzej jest z chińskimi i rosyjskimi, najsłabsze są koreańskie i wietnamskie.

nych. Kupujemy tylko śmigłowce, a na wsparcie powietrzne samolotów otrzymujemy od dowództwa określony limit punktów. Wielkość ta zależy od panowania w powietrzu oraz zadowolenia przełożonych z naszych postępów na polu walki. Na uwagę zasługuje także możliwość wykorzystania sił powietrznych do transportu jednostek. Natomiast zmianą na gorsze jest rezygnacja z wykorzystania w grze marynarki wojennej.

Czołgi

mają nieco mniejsze znaczenie niż w Panzer General I i II, jednak nadal stanowią znaczącą część naszych sił. Praktycznie wszystkie jednostki pancerne strzelają na odległość 2 heksów (teren – las lub miasto – może ograniczyć zasięg ostrzału), co bardzo przydaje się w walce z piechotą, która najczęściej może objąć ogniem tylko sąsiednie heksy.

Ponownie mamy do czynienia z peanem na cześć amerykańskiego sprzętu – Stealth Tank może strzelać na odległość 3 heksów, co pozwala osłabiać oddziały pancerne wroga.





Przy wyborze sprzętu obowiązuje zasada, że im droższy, tym lepszy. Niestety cięższe czołgi chińskie są zdecydowanie zbyt wolne, dlatego lepiej koncentrować się na piechocie...

Piechota

ma znacznie większe znaczenie niż w poprzednich odcinkach serii. Daje się to zauważyć szczególnie wtedy, gdy walczymy po stronie Chin lub Wietnamu.

Przede wszystkim na uwagę zasługują jednostki inżynieryjne. Mogą walczyć z okopanym przeciwnikiem (ignorują umocnienia), a same szybko umacniają zajmowaną pozycję. Są zmotoryzowane, więc mają duży zasięg ruchu. Bardzo istotne jest, że zasięg ich ognia wynosi 2 heksy, więc w walce z czołgami nie stanowią bezbronnego celu. Po wybraniu dodatkowych umiejętności, np. przeciwlotnicze i przeciwpancerne, są to wyjątkowo groźne oddziały (choć trochę mniej skuteczne w walce z piechotą – wymagają wsparcia). Jednostki inżynieryjne to trudny orzech do zgryzienia, jeśli wróg nie może wykorzystać artylerii lub sił powietrznych.

Amerykanie posiadają droższe, więc teoretycznie lepsze oddziały piechoty, ale nie dysponujące specjalistycznymi umiejętnościami, charakterystycznymi dla jednostek inżynieryjnych...

Lotnictwo

Wykorzystanie lotnictwa w grze ogranicza się do misji zwiadowczych, ataku na poszczególne jednostki lądowe lub powietrzne wroga, wsparcia broniących się oddziałów oraz przeprowadzania misji transportowych.

Nie musimy walczyć o panowanie w powietrzu – jeśli nas na to stać, możemy je kupić (!) na początku scenariusza. Taki wydatek punktów prestiżu jest usprawiedliwiony, bo znacznie ułatwia wykonanie zadania. Warto pamiętać, że 100% przewagi w dużym stopniu ogranicza aktywność wrogiego lotnictwa, ale nie likwiduje go całkowicie.

Samoloty odgrywają znaczącą rolę w rozpoznaniu położenia sił wroga. Do nich należy ustalenie ogólnego rozmieszczenia zgrupowania nieprzyjaciela, a koszty tych misji są minimalne. W efekcie, w zamian za równowartość jednego zadania związanego z atakiem, możemy wykonać 5 lotów zwiadowczych, co daje nam ogólne informacje o nieprzyjacielu i pozwala na znacznie skuteczniejsze działanie sił lądowych, m.in. otwierając drogę do dokładniejszego rozpoznania oddziałom zwiadowczym.

Na drugim miejscu pod względem ważności misji należy umieścić atak na istotne dla dalszego przebiegu walki jednostki przeciwnika. Jeden czy drugi nalot i atak może otworzyć naszym oddziałom drogę na tyły wroga – do jego artylerii i dział przeciwlotniczych...

Wreszcie „usługi transportowe" – możliwość przemieszczania jednostek drogą powietrzną. Samoloty mogą to czynić między lotniskami, zaś śmigłowce przerzucają wyspecjalizowane jednostki piechoty na tyły wroga. Jednak misje tego typu przydają się tylko w specyficznych scenariuszach.



Oprócz samolotów, których liczba zależy od posiadanych punktów wsparcia powietrznego, możemy w walce wykorzystać także śmigłowce – te musimy już kupować. Są to najdroższe, ale wyjątkowo skuteczne jednostki. Świetnie radzą sobie nie tylko z piechotą wroga, ale przede wszystkim z jego siłami pancernymi. Helikoptery przeciwnika, podobnie jak nasze, są poważnym zagrożeniem, dlatego należy je jak najszybciej wyeliminować (nie warto żałować punktów wsparcia lotniczego). Śmigłowce muszą wracać na lotniska, by uzupełnić zapasy amunicji i otrzymać uzupełnienia. Polecam zakup

Nie musimy walczyć o panowanie w powietrzu – możemy je kupić (!) na początku scenariusza.

umiejętności „combat support", otrzymany w ten sposób dodatkowy zapas amunicji często wystarcza do końca bitwy, a przynajmniej do momentu znacznego osłabienia wroga.

Rozpoznanie

Samoloty pozwalają zorientować się w ogólnym położeniu sił wroga, jednak zwiad wykonywany przez jednostki lądowe jest bardzo istotnym elementem działań wojennych, ponieważ dostarcza znacznie dokładniejszych informacji o przeciwniku. Jednostki zwiadowcze mogą poruszać się podczas jednej rundy kilkakrotnie, co pozwala nie tylko dokładniej rozejrzeć się po okolicy, ale także (co bardzo istotne) wniknąć głęboko na tyły wroga i zaatakować działa oraz obronę przeciwlotniczą. Jeśli nawet takie ataki nie zakończą się całkowitym sukcesem, to znacznie ułatwią natarcie naszych pozostałych jednostek, szczególnie piechoty i śmigłowców.

Spośród oddziałów tego typu na uwagę zasługują przede wszystkim amerykańskie jednostki Trackwolf, a szczególnie TRACER – wyposażone w doskonały sprzęt, o dużej sile ognia, zasięgu i odporności na atak wroga.

Jednostki przeciwpancerne

Najlepszą bronią przeciwpancerną są śmigłowce – nic nie może się z nimi równać.

Z jednostek lądowych najlepsze są chińskie, w innych armiach można skoncentrować się na śmigłowcach oraz czołgach.



Artyleria

w People's General służy głównie do zwalczania piechoty oraz dział (także przeciwlotniczych).

W PG duże znaczenie mają siły przeciwlotnicze – nie możemy zwalczać samolotów wroga naszymi samolotami, pozostaje tylko pasywna obrona. Najlepiej kupować baterie samobieżne z

Wnioski

Jak pozostałe gry z serii, People's General adresowana jest do osób całkowicie zauroczonych poprzednimi odcinkami lub takich, które jeszcze nie grały w żadnego Generała...

Przy zakupie jednostek trzeba zwrócić uwagę na zasięg ognia, manewrowość oraz opancerzenie. Warto też dokupić parametry wsparcia ogniowego (znacznie większe zapasy amunicji) i obrony przeciwlotniczej (jeśli mamy problemy z panowaniem w powietrzu) albo specjalnej amunicji (większa siła ognia).



możliwością ataku na nieprzyjaciela (niektóre mogą prowadzić tylko ogień obronny). Tania i wyjątkowo skuteczna (w porównaniu z ceną) jest piechota z rakietami Strieła. Są to jednak jednostki praktycznie bezbronne wobec ataku sił lądowych.



Sztuczna Inteligencja

Niestety, tutaj nie wprowadzono żadnych zmian. Komputer potrafi doskonale przeprowadzać ataki na pojedyncze, osłabione lub izolowane od głównych sił jednostki. Jednak takie działania mają niewielki wpływ na ogólny przebieg walki. SI koncentruje się przede wszystkim na atakach na artylerię (co ma sens) i jednostki przeciwlotnicze – bez sensu, szczególnie gdy używa do tego lotnictwa. Maszyna potrafi z oślim uporem dobijać jakiś oddział atakami lotniczymi, w których samoloty narażone są na ostrzał kilku jednostek obrony przeciwlotniczej.

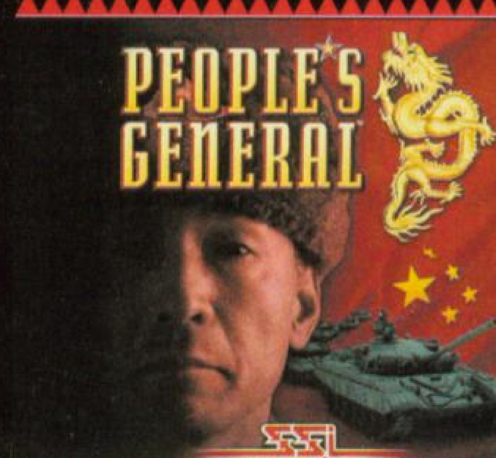


W People's General można grać na jednym komputerze, a także w sieci, przez e-mail oraz w Internecie (www.mplayer.com).

Ocena

Duża liczba scenariuszy – z tego powodu można uznać People's General za grę trochę lepszą od Panzer General II. Przy ocenie istotne są też zainteresowania historyczne – mamy do czynienia z wojną współczesną (pierwszy taki przypadek w serii), co czyni PG jedną z nielicznych, spośród zajmujących się tym okresem, gier zasługujących na uwagę.

Jacek Ilczuk



Mindscape/SSI 1998

Optimus SA

Strategiczna

Grafika: 75%

Dźwięk: 79%

Ogółem: 79%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 8×, Windows 95

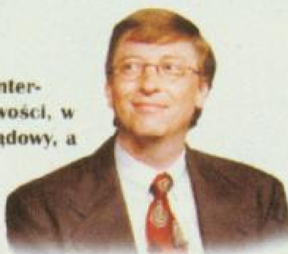
Computer Polska

ResellerNews

POLSKA EDYCJA AMERYKAŃSKIEGO TYGODNIKA COMPUTER RESELLER NEWS DOSTĘPNA DLA POLSKICH FIRM KOMPUTEROWYCH

CZASOPISMO FIRM KOMPUTEROWYCH, VAR-ÓW I PRODUCENTÓW OEM

Windows 98



Z opóźnieniem spowodowanym interwencją Depatamentu Sprawiedliwości, w chwili gdy trwa jeszcze proces sądowy, a nad wytoczeniem następnego zastanawia się Unia Europejska, Microsoft wprowadza do sprzedaży Windows 98 obdarzone wszystkimi ...

dok. na str. 8

Laserowe i atramentowe drukarki na polskim rynku

Drukarka bez reklamacji



Każda drukarka jest najlepsza. Najlepsza, ale tylko wtedy, gdy pracuje zgodnie ze swoim przeznaczeniem. Jeśli drukarka będzie eksploatowana ... potrzeby nabywcy drukarki i fachowo mu doradzić, aby po krótkim czasie nie być już tylko pośrednikiem do serwisu.

dokończenie na str. 25

JUŻ W POLSCE!

Computer ResellerNews

JUŻ W POLSCE!

Najbardziej znana na świecie* publikacja dla sprzedawców IT

NORTEL+BAY

Druga wielka transakcja na rynku IT w 1998 roku.
dokończenie na str. 38

Rynek palmtopów w Polsce – niepotrzebny czy niedoceniany?

Biuro jak na dłoni

Palmtop to dla jednych as z rękawa, a dla innych po prostu kalkulator z „bajerami". Wydaje się jednak, że zdecydowanie przeważa ta druga opinia, co ma swoje odzwierciedlenie w wynikach sprzedaży. Od jakiegoś czasu coś się jednak zaczyna dziać...



Zachodni wiatr?

Kilka tygodni temu specjaliści Dataquestu podali do wiadomości, że światowy rynek minikomputerów przenośnych w poprzednim roku wzrósł aż o 65% w stosunku do roku 1996. Według nich 63% tego rynku należy do PalmPilota firmy 3Com. Sprzedawcą numer dwa był Hewlett-Packard (15% rynku), który na pocieszenie jest liderem w sprzedaży urządzeń z coraz popularniejszym Windows CE (43%) deklasując Casio i Philipsa (odpowiednio 17% i 16%).

dokończenie na str. 24

... BALLMEREM SPECJALNIE DLA CRN



CRN rozmawia ze Stevem Ballmerem Executive Vice President Microsoft Corporation o planach firmy dotyczących rozwoju kanału dystrybucyjnego i technologii.

CRN: *Pojawiło się ostatnio sporo krytycznych opinii, że Microsoft poświęca dużo więcej uwagi nowym partnerom. Jakie jest Pana zdanie na ten temat?*

Steve Ballmer: Dotychczasowi partnerzy Microsoftu trochę narzekają, że nasza firma zbyt wiele wagi przykłada do kontaktów i obsługi nowych partnerów, którzy mieli wcześniejsze doświadczenia z konkurencyjnym oprogramowaniem.

SZUKAJĄC REAKCJI

DARMOWA PRENUMERATA
www.crn.pl, kupon na str. 38

Branżowy, profesjonalny dwutygodnik przeznaczony dla firm komputerowych (dealerów, resellerów, sklepów komputerowych), VAR-ów, integratorów, producentów OEM.

Każde wydanie zawiera rozbudowany serwis informacyjny, przegląd produktów i usług informatycznych, najnowsze oferty producentów i dystrybutorów dla resellerów, informacje z zakresu prawa.

Dwutygodnik **Computer Reseller News Polska** jest rozpowszechniany w bezpłatnej prenumeracie. Otrzymują ją wyłącznie firmy komputerowe, sprzedające produkty IT.

Computer Reseller News Polska, 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
Redakcja: tel. 022/415341, 410374, fax 022/410374, e-mail: redakcja@crn.pl
Biuro reklamy: tel./fax 022/410533, 410374, e-mail:reklama@crn.pl

* obecny m. in. w USA, Kanadzie, Japonii, Włoszech, Francji, Brazylii, Wielkiej Brytanii, Australii, Meksyku, Rosji, Afryce Płd.